

HOBBY PRESS, S.A.

DICIONARIO DE POKES II - MICROMANÍA - HOBBY PRESS, S.A.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

- SPECTRUM
- AMSTRAD
- COMMODORE
- MSX



Diccionario
de Pokes
Incluye Cargadores

2

HOBBY PRESS

Introducción

Para todos aquellos que no poseáis un aceptable nivel de conocimientos informáticos, o simplemente, que os hayáis incorporado recientemente a este mundo del software de entretenimiento, palabras tales como «poke», «cargador», «listado» o «salvar» —que repetimos con frecuencia a lo largo de este libro—, os sonarán probablemente a oscuros términos técnicos que quedan lejos de las verdaderas pretensiones con las que un buen día adquiristeis vuestro ordenador —llanamente: poner la cinta o el disco y jugar—.

Bien, lo cierto es que el significado de estos términos es en realidad sumamente sencillo y, si se tiene en cuenta el elevado rendimiento que de la comprensión de esta pequeña lista de palabras se puede obtener, creemos que pediros que leáis detenidamente tanto esta breve introducción como las instrucciones genéricas dedicadas a cada sistema: Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, evitará en gran parte los posibles errores, malentendidos y «desesperaciones» que suelen ser víctimas todos aquéllos que se enfrentan por primera vez al manejo en cierta profundidad de un sistema informático.

Empecemos pues, por intentar explicaros breve y sencillamente qué es y para qué sirve un cargador. Un cargador es un pequeño programa que, una vez introducido y puesto a funcionar antes de cargar un juego en el ordenador, se encarga de realizar dentro de éste una serie de modificaciones tales como la variación del número de vidas o la desaparición casi «por arte de magia» de enemigos y trampas. Estas modificaciones son lo que habitualmente se conocen como «pokes» —no olvidéis esta palabra—, término que en realidad corresponde a un comando del lenguaje Basic cuyo uso y utilidad quedan en principio fuera de los objetivos de este

Diccionario de Pokes.

Dicho esto, y no sin antes recomendaros por última vez que sigáis paso a paso las instrucciones de uso de los cargadores, ya sólo nos falta desearos que este libro se convierta pronto en la llave que os permita disfrutar a tope de todos y cada uno de vuestros programas.

Esa fue al menos la intención con que fue elaborado.

Diccionario de Pokes

Instrucciones de uso

Cargadores de MSX

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Amstrad

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Commodore

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre". Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

Cargadores de Spectrum

A) Cargadores con sólo un listado

- Teclar el listado Basic en el ordenador respetando en todo momento el número de las líneas y los espacios.
- Guardar el cargador en una cinta para posibles futuros usos con la instrucción SAVE "nombre" LINE 1. Es conveniente que el nombre que utilicéis sea fácilmente reconocible como CARRAMBO o THUNDERCAR.
- Ejecutar el cargador con RUN.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N, e introducir la cinta original del juego en el momento en que nos sea solicitada.

B) Cargadores con dos listados

- En los cargadores con dos listados el primero de ellos, con formato Basic, debe ser teclado y salvado de la misma forma anteriormente indicada.
- A continuación, se debe proceder a teclar el listado 2, compuesto por filas de números, para lo cual deberemos utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que encontraréis incluido en las páginas de este libro.
- El listado dos se debe guardar en cinta inmediatamente después de donde fue salvado el listado uno.
- A continuación, rebobinar la cinta en que han sido salvados los cargadores, teclar LOAD"" y pulsar PLAY en el cassette.
- Contestar a las preguntas —si se hacen— con S o N e introducir la cinta original en el momento en que nos sea solicitada.

Cargador universal de código máquina Spectrum

La mayoría de los cargadores para Spectrum constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo telecaremos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Telecaremos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con SAVE"/NOMBRE"/LINE 1. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a identificarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR Universal y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LINEA. Telecaremos el número de la línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos teclado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40 000.

10. Realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Elegiremos la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos teclado pulsando F (FUENTE). Pero si no lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos desde donde testear el objeto (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la pantalla de datos. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura justo al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá "Pulsa una tecla para grabar". Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
2 REM
3 REM CARGADOR "3 MICROHOBBY
4 REM
5 CLEAR 65510:LET MEMU=6000
6 REM *MEMU=6000 TO LOAD
7 REM *CL:FOR M=C: NEXT N
15 DATA 42,75,92,126,204,193,4
8,6,285,24,25,235,4,245,254,65,
241
10 LET AS="" POKE 23650,8
100 LET A=10: LET B=11: LET C=1
2 LET D=13: LET E=14: LET F=15
200 LET I=1: GO TO 6000
1900 REM "BUCLE PRINCIPAL"
1901 INPUT "LINE 1": IF
15="" THEN GO TO 6000
1902 FOR N=1 TO LEN B
1903 IF I$10<" OR I$10<"9": T
1904 NEXT N: LET I=I+VAL B
1905 IF I$10<"11 THEN POKE 2366
9,PEEK 23669-1: GO SUB 5000: GO
TO 1900
1907 INPUT "
DATOS " LINE 4
1908 IF AS="" THEN GO TO 6000
1909 LET C$=24-PEEK 23669: PRINT
AT C$,0:8:AT C$,21:CHR$ 130: L
INEA "11
1910 IF LEN C$<20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1900
1920 FOR M=1 TO 20
1110 LET W$=0$()
1150 IF W$=CHR$ 47 AND W$=CHR$ 5
0 AND W$=CHR$ 64 AND CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT C$,M: FLASH 1:
VER 1: " GO SUB 5000: GO TO 19
000
1200 NEXT M: LET C$=0
1210 FOR N=1 TO 20 STEP 2
1215 LET W$=INPUT "OBJETO":
611: LET C$=C$+W$: NEXT N
1250 LET C$=0: INPUT "CONTROL":
1260 IF C$="" THEN GO SUB 5000:
GO TO 1900
1300 LET I$=0$()
1300 FOR M=1 TO 10: GO TO 1000
1400 BEEP 2,0: OUT 254,2: POKE
23660,PEEK 23669-1: RETURN
6000 REM "MENU PRINCIPAL"
6005 PRINT 0: INK 7: PAPER 1:
6010 LET I$=INKEY: IF I$=""
6100 LET I$=INKEY: IF I$=""
6200 GO TO 6100
6210 IF I$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF I$="D" THEN GO TO 7000
6220 IF I$="S" THEN GO TO 8000
6225 IF I$="T" THEN GO TO 7000
6230 IF I$="F" THEN GO TO 9000
6240 REM "SAVE"
6250 PRINT 0: PAPER 3: INK 7:
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7000 FAUSE 0: IF INKEY$="" AND
INKEY$="" AND INKEY$="" THEN
N GO TO 7002
7010 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
500
7010 IF INKEY$="T" THEN CLS : GO
TO 9000
7010 REM "SAVE DATA"
7015 IF AS="" THEN GO SUB 9500:
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente: Suprimir la instrucción CAT de las líneas 70, 72, 75, 7200 y 80, 19. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (con la extensión +F) que se desee almacenar en memoria.

Diccionario de Pokes

Indice

1942						C	
1943						C	
Abadís del Crimen, La	SD					C	
Action Biker						C	
Addica Ball						M	
Afterburner						M	
Afteroids						M	
Ale Hop						M	
Alien Syndrome							
Amateurite	A					C	
Andy Capp	A	AD				C	M
Arkanoïd	A					C	
Arkanoïd Revenge of Doh	A					C	
Ariara	A					C	
Barbarian (Pygnosis)	A					M	
Basil, the Great Mouse Detective	A					M	
Batman	A						
Batman, the Caped Crusader	A						
Batty	A						
Beyond the Ice Palace	A					M	
Bionic Commando	A						
Black Beard	A					C	
Black Lamp							
Blade Warrior	A						
Bomb Jack	A					C	
Bravewar	A					M	
Camelot Warriors						M	
Capitán Sevilla							
Cobra's Arc	A					C	
Combat School	A					C	
Commando	A					C	
Correcaminos	A					C	
Crazy Cars	A						
Crowwie	A					C	
Cybernoid	A					C	
Cybernoid the Revenge	A					C	
Chain Reaction						C	
Challenge of the Cobots							
Daley Thompson's							
Dark Fusion	A						
Dark Side							
Des Trancitarum	A					C	
Death Wish-3	A					C	
Deflektor							
Desolator	A						M
Desperado	A					C	
Dragon Ninja							
Dragon's Lair II						C	
Double Dragon							
Earthlight							
Eliminator							
Empire Strikes Back							
Fifth Quadrant	A					C	
Firefly	A					C	
Flying Shark							
Gallieron	A					C	
Game Over	A					C	
Garfield	A						
Gothik	A					C	
Gryzor	A					C	
Gutz						C	
Hard Guy							
Hellfire Attack	A					C	
Hopplina Mad	A						M
Humphrey	A						
Hunsin	A						
Heart Warriors	A						
Indiana Jones						C	
Inside Outing						C	
Intensity	A						M
Jack the Nipper						C	
Jack the Nipper II							
Jail Break	A						
Jet Set Willy							
Karrom	A					C	
Last Ninja II	A						M

Lazer Tag	S								
Led Storm	S								
Light Force	S								
Live and Let Die	S						A		
Livingstone, spongono	S						A		
Mad Mix Game	S						A		
Magnatron	S								C
Marauder	S								C
Mario Bros	S								C
Mask	S						A		
Match Day II	S								M
Meganova	S						A		
Mickey Mouse	S						A		
Mortadalo y Filmón	S						A		C
Mundo perdido, El	S								M
Munster, The	S						A		
Navy Moves	S								M
Netherworld	S						A		
North-Star	S						A		
Operation Wolf	S						A		C
Out Run	S								M
Overlander	S						A		
Pac-Mania	S								
Paris-Dakar	S								
Phantom Club	S						A		
Pink Panther	S						A		
Platoon	S						A		C
Poder oscuro, El	S								
Power Pyramids	S								C
Predator	S								
Race Against Time, The	S						A		C
Rambo III	S						A		C
Rastan	S								C
Return of the Jedi	S						A		C
Rex	S								
Road Blasters	S						A		C
Roadwars	S								
Robocop	S						A		
Rolling Thunder	S						A		C
Rygar	S								C
R-type	S						A		C
Saboteur	S						A		C
Saboteur II	S						A		C
Sabrina	S						A		
Samurai Warrior	S						A		C
Savage	S						A		C
Silent Shadow	S						A		
Skate Crazy	S	SD							M
Slap Fight	S								C
Soldier of Fortune	S								C
Spiriting Image	S						A		C
Star Wars	S								C
Street Fighter	S						A		C
Super G-Man	S								C
Tank	S						A		C
Target Renegade	S								C
Techno Cop	S								C
Teladon	S								C
Terrance	S						A		
Thing' Bounces Back	S						A		C
Thunder Blade	S								
Tiger Road	S								C
Total Eclipse	S						A		
Tour de Force	S								
Triple Comando	S								
Turbo Girl	S								
Tusreg	S								
Typhoon	S						A		M
Venson Strikes Back	S						SD		
Vindicator, The	S						A		C
Virus	S						A		
Vixen	S								
Wee Le Mans	S								C
Wells & Fargo	S								
Where Time Stood Still	S								
Whooper Chase	S								
Xecutor	S								
Yabba Dabba Doo	S								
Yen	S								
Zynaps	S						A		

Diccionario de Pokes

1942

Durante la Segunda Guerra Mundial nuestro caza sobrevuela el espacio marítimo japonés para realizar una incursión en territorio enemigo. El camino está dividido en 32 fases y al final de cada una nos espera un portaaviones donde podremos repostar. El despegue y aterrizaje son automáticos, por lo que la misión del piloto es únicamente esquivar y destruir el mayor número de aviones enemigos. Un estupendo juego para poner a prueba tu habilidad frente a la pantalla.



```

10 REM CARGADOR PARA 1942
20 CLEAR 65535: LET T=0
30 FOR N=65400 TO 65420: READ
40 POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<3340 THEN PRINT "ERRO
RN DATAS"
60 RANDOMIZE USR 65400
80 DATA 227,33,0,64,17,232,189
62,55,23,86
70 DATA 5,40,241,175,50,54,182
61,50,58,54,295
80 DATA 107,13,195,47,204
    
```

SPECTRUM

```

10 REM *** 1942
20 FORN=286TO361:READA:POKE N,A:S=A+1:NE
XT N
30 IF$K>7237THENPRINT"ERROR EN DATAS."
END
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N): "VS:IF
VS="S"THENPOKE320,141
50 INPUT"ROLLS INFINITOS (S/N): "RS:IF
RS="S"THENPOKE323,141
60 INPUT"INMUNE AVIONES (S/N): "AS:IFA
6="S"THENPOKE327,98
70 INPUT"INMUNE DISPAROS Y AVION GRANDE
(S/N): "DS:IFDS="S"THENPOKE356,141
    
```

```

80 PRINT"COLOCA CINTA 1942 Y PULSA PLAY
EN EL CASSETTE."
90 WAIT1,56,49:POKE816,32:POKE817,1:LOA
D
100 DATA 32,165,244,169,48,141,243,3,16
9,1,141,244,3,76,13,8,169,62,141,48
110 DATA 8,169,1,141,49,8,32,132,255,96
169,36,44,174,22,44,26,33,76,73
120 DATA 1,169,169,141,165,12,169,0,141
,167,12,169,234,141,133,22,169,169,141
130 DATA 36,22,169,0,141,135,22,169,0,4
4,145,28,76,80,10,0,0,0,0,0
    
```

COMMODORE

1943

Estamos ante una magnífica recreación de la batalla de Midway, uno de los acontecimientos más cruciales y decisivos de la Segunda Guerra Mundial. El acorazado Yamato, buque insignia de la armada japonesa se enfrenta al cazabombarderos P-38 de la aviación americana, bajo el mando del capitán McDonald.

```

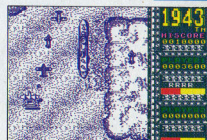
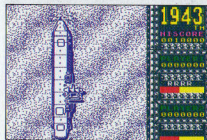
10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
50 REM ***** SPECTRUM 48K *****
60 REM *****
70 REM ***** 1943 *****
80 REM *****
90 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 23680,0
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL
ECLA": PRASE 0
90 LOAD ""SCREENS": LORD ""COD
E
100 INPUT "QUIERES ENERGIA EN
FINTRA (S/N): "AS: IF AS="S"
N POKES 21,201
2000 INPUT "QUIERES SHART BOHS
5 INFINITIS (S/N): "RS: IF RS="S
" THEN POKE 53114,0
300 INPUT "QUIERES ROLLINGS I
NFINITOS (S/N): "IS: IF IS="S"
HEN POKE 53158,0
9000 CLS: RANDOMIZE USR 25593
    
```

SPECTRUM

```

1 REM 1943
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO39:READA:POKE544+N,A:S=S+A:NEXT
4 IF$K>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 PRINT"PREPARA EL 1943 Y PULSA UNA TECLA"
6 GETAS:IFAS="*"THENGETO60
7 SYSS544
20 DATA32,86,245,169,8,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
21 DATA169,61,141,65,31,169,2,141,66,31,76,0,31
22 DATA169,189,141,48,136,76,0,128,74,68,83
    
```

COMMODORE



La Abadía del Crimen

Un ilustre monje franciscano, Guillermo de Occam, acompañado del novicio Adzo, acude a una importante abadía italiana para entrevistarse con el representante del Papa. Poco antes de su

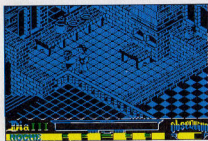
llegada, la paz del convento se ve perturbada por una serie de extraños crímenes. Guillermo, que tiene fama de hombre inteligente y sagaz, es requerido por el abad para resolver el misterio. Como verás, se trata de una versión en videojuego de la célebre novela de Umberto Eco: «El nombre de la rosa».

```

1 PRINT "INTRODUCE DISCO ORIG
INAL Y PULSA TECLA. CUANDO TE SA
LGA EL MENSAJE SIN SENTIDO EN BA
SIC TECLA RUN": PAUSE 0: MERGE
"DISK": REM POR ALBERTO URUENA
PARA MICROMANIA 1988
25 INPUT "NO SE MUEVEN LOS PER
SONAJES (ISEL PARA UN MAPEADO)":
AS: IF AS="S" OR AS="s" THEN PO
KE 41832,0: POKE 42074,0
27 INPUT "SOLO SE MUEVEN ADZO
Y GUILLERMO Y AL COGER EL PERGAM
INO MUESTRA SU SECRETO": AS: IF A
S="S" OR AS="s" THEN POKE 32778,
255
    
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes



SPECTRUM

```
10 CLEAR VAL "24576": LOAD ""
CODE FOR a=VAL "32700": TO VAL
"32707": READ b: POKE a,b: NEXT b
POKE VAL "32836": VAL "188": POKE
VAL "32837": val "127": RANDOMIZE
USR VAL "32768"
```

20 DATA 62.a.52.b.c.195.192.93
Para a=24:
b=109
c=195 Ver el texto de aventura completada.

Para a=201:
b=12
c=195 Deambular por la Abadía con absoluta libertad

Action Biker

Cabalgando a lomos de una potente moto debemos buscar por toda la ciudad a nuestro amigo Marti para llevarle al aeropuerto y que pueda coger su avión. En nuestro camino se interpondrán numerosos obstáculos que dificultarán nuestra misión.



```
10 REM ** ACTION BIKER (C) J.S.F. **
20 POKES3280:0:POKES3261:0:POKE545:1
30 FORT=81079:READR:POKE272+T:A:3+S+R:NEXT
40 IFSO9264THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":R:IFR="N"THENPOKE319,173
60 INPUT "FUEL INFINITO (S/N)":B:IFB="N"THENPOKE322,173
70 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
80 WRIT1,56,49
90 PRINT"POKES DEL ACTION BIKER POR J.S.F."
100 SYS272:LOAD
110 DATA162,27,169,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,49,141
120 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,245,208,228,169,61,141,173,3,169,1
130 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,4,65,141,199,67,32,74,3,72,165,173,201,13
140 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,95,104,96,74,63,70
```

COMMODORE



Addicta Ball

Es éste uno de esos programas de romper más y más ladrillos, donde entran en juego tu habilidad, tus reflejos y desdeluego la suerte. A través de seis fases muy variadas, con cuatro o cinco niveles, tendremos que conseguir nuestro objetivo: que la pelota no se uelce en los agujeros.

```
10 IPRINT:(")THEN(ELSECLC:KEYOFF:SCREEN=COLOR15,1,1
20 B=0:FORI=35610:TO35631:READA:B=A:FOKEI:A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO130
30 LOCATE,23:PRINT"CALLIGADOR PARA ADICTA BALL DE ALLIGATA":PRINT"-----
-----":PRINT"PRONT":PRINT" J.M.R.SANCHO PARA MICROMANIA." :FORI
=1TO13:PRINT:NEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" -- ¿ Número de Vidras (1-39) " :A:IFACITHEA=ELSEIFA>90THENA=
89
50 POKE 35614,A:PRINT:INPUT" -- ¿ Número de Fase (1-6) " :A:IFACITHEA=ELSEIFA>
6THENA=6
60 POKE 35619,A:PRINT:INPUT" -- ¿ Inusabilidad (S/N) "
70 ASB:INTRA:IFA="N"THEN(ELSEIFA="S":ORAB="":THINGOTO99ELSEIFA="N":ORAB="":N"THEN
GOTO110
80 KEYP:GOTO78
90 PRINT:INPUT" -- ¿ Distancia recorrida (0-140) " :A:IFA(OTHEA=ELSEIFA>140THEN
A=140
100 POKE 35635,160:A:GOTO120
110 POKE 35623,201
120 PRINT:PRINT" -- Pon en marcha el cassette." :BLOAD"cas":POKE 35668,1,226:POKE
35668,139:DEFUSR=35640: A=USR(0)
130 CLS:PRINT"Ray algún error en las datas." :END
140 DATA 205,87,141,62,4,50,22,166,62,0,50,29,166,33,3,189,62,0,6,29,119,35,16,2
52,62,160,50,28,166,201,J,M,R,S
```

MSX

Afterburner

Estamos ante un arcade clásico, en el más puro estilo matamarcianos, que destaca por su calidad, situándose muy por encima de otros juegos del mismo género. Con 23 niveles distintos, nuestra nave es capaz de moverse en ocho direcciones y mantener

tres velocidades diferentes, mientras dispara misiles o ráfagas de ametralladora. Lo mejor es su vertiginoso movimiento y el scroll de los decorados.

```
1 REM AFTERBURNER
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORM=27:TO22:READA:POKEA:A:S+9A:NEXT
4 IFSO2029STHENPRINT"ERROR EN DATAS":END
5 PRINT"EL PROGRAMA SE CARGARA SIN RAYAS"
6 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
7 GETA:IFA="":THEN?
8 SYS272
30 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177,252,145,252,200,208,249,230,253
40 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,73,141,226,255,169,1,141,227,255
50 DATA169,53,155,1,162,3,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189
60 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141,220,2,169,91,141,221,2,169
70 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,80,3,153,80,3,136,208
80 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141,226,3,169,1,141,227,3,169
90 DATA208,76,231,2,169,32,141,249,193,169,143,141,250,193,169,1,141
100 DATA251,193,164,254,153,68,5,96,169,173,141,47,9,169,141,141,48
110 DATA9,169,229,141,49,9,169,22,141,50,9,96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador After Burner
20 REM Pedro Jose RODRIGUEZ-86
30 PAPER 0: CODE 4000: P
LEAR 24999: LORD "CODE 4000": P
DNE 0: CLS
40 INPUT "Uidas infinitas?":
LINE #1: IF #1(1) <> 5 THEN POKE
4: 45000: 0
50 INPUT "Municion infinita?":
LINE #2: IF #2(1) <> 5 THEN PO
4: 45000: 0
60 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal":
PRASE 100: INK 0: POK
E 30: CLR
70 RANDOMIZE USR 48920
    
```

LISTADO 2

```

1 C7D90803FF82F0E00808C 1139
2 20172130082001802 895
3 001100803E11004910F 645
4 80D9C3C50C8010F60908 1380
5 302E1E80C080000000 1330
6 EDAREDAEDAREDAED00 1905
7 F0A0C080E0800000 1905
8 C3C58C3F1082124BC22 942
9 8100FF32488C3E85320 121
10 BC050808080808080F 717
11 C3C58C3E980F983200 1373
12 280E906047E12231410 207
13 F808061183930F9830 861
14 30E312100111F480 62
15 802818281D08000805 107
16 F842818281D080083F 740
17 9A2807281D08000801 309
18 10FE2807281D080008 1414
19 06A00810F9D9C3C5C06 1100
20 80A3D20E73F9C00210B 035
21 BC11F87878080A060720 1061
22 E43627878080A060720 1018
23 D836C8278080A200736 1266
24 8028780878081D0800 6211
25 BC9D9F980A0C80C80C3E 1051
26 163D20F78478087808 1217
27 FE1F98E020E2F4720F4F 1247
28 E68F680D30F730CF13C 1052
29 C8D300F80C30F213C 1052
31 FE0F00E1FE0004FD0E 1367
32 20009080C8030F713C 1056
33 BC38F21D0F1809C9DC0 1508
34 BC38E0780F1809C9DC 1743
35 BC380E1E0721980E4623 970
36 D0C80C30E0780F1809 971
37 1D0F13E013D0E08069E 901
38 D12E043E0D18023E09 901
39 C8D400030E0C80C0C0 1253
40 BC38E133E080C80C0C0 1113
41 D23000180E080C80C0 1309
42 08020008022E0F1D130 930
43 8F3E0416163CC1ADC011 747
    
```



```

44 DD7700DD231806B2E281 654
45 003E2180E27E99DC28C 748
46 D0C0E0000E113E0095 1033
47 CB1506E2D278D7C0D57 1229
48 003E2180E27E99DC28C 748
49 C3110D7700DD231806B 086
50 003E2180E27E99DC28C 748
51 04720506901FD7FD79 1157
52 FD4E0FD4681DD210000 608
53 D0A94C3012F00000000 1242
54 118E0C3012F00000000 1046
55 003E2180E27E99DC28C 748
56 003E2180E27E99DC28C 748
57 003E2180E27E99DC28C 748
58 003E2180E27E99DC28C 748
59 003E2180E27E99DC28C 748
60 900D110E0A0C3E0A7C0 944
61 3E4C10083E0C82C0C0 048
62 003E2180E27E99DC28C 748
63 73C0C110F730000000 1256
64 BC2110090000FFC5CD4 20E
65 73C0C110F730000000 1256
66 3E77DF0F4648002000 1802
67 792FE0404100FC90000 997
68 003E2180E27E99DC28C 748
69 C3C5110080040913C11 050
70 F0E521000011C000003 1331
71 C5100004070913C110 754
72 C17CF803000A7ED42D0 2038
73 13000007ED420830F1 936
74 900C900E90A02E0E0E2 1854
75 003E2180E27E99DC28C 748
76 D0F7FE0100C0D08282 1263
77 C18113E0F014C00000 1261
78 00C3F0C00000000000 749
79 F0F0D21CF081101010C 1201
80 27E0F032FF00D01004 1157
81 11FF17219002029000C 1201
82 00C3F0C00000000000 749
83 000108005E7EE0E723 1182
84 007001100000000000 950
85 1300500C300S00000 708
    
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 848

SPECTRUM

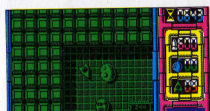
```

10 AFTER BURNER
20 M.J.B 1989
30 SCREEN 2:KEYOFF:COLOR 15.1.1:POKE AH
  "CAR.1"
40 D=0:FOR N=60070 TO 60075:NEXT A:
  VAL("AH"+A):S=0:A=POKE N:A:READ IF OK
  S="END THEN CLR:PRINT "ERROR EN LAS DATAS"
50 LOCATE 1,2:INPUT "¿CUANTAS VIDAS (1-60)
  POKE 60075.2:A:LOCATE 1,2:INPUT "¿VID
  POKE 60075.1"
  (S/N) "AS-IF AS-S" THEN
  INPUT "MUNICION INFINITA
  (S/N) "AS-IF AS-S" THEN POKE 60075.4
  1
  80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT "INSERTA LA CINTA
  ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT "PULSA
  A=ASC(A):"
  S:SHOOT:DEFUSR=60070
  90 DATA 21.5:87.11:ED.F4.1.48:0.ED.80.C
  A.21.0.80.11.0.80.1.C:0.ED.80.C3.42:48.6
  3A.52:67.32.54.62.3A.53:67.47.26.C.21.0
  2.22.67.22.4.67.22.67.67.3A.54.67.87.
  3B.A.21.0.0.7D.72.67.63.32.78.63.C3.0.1
  5.0.0.C9.1F
    
```

MSX

Afteroids

Rescatado del archivo de los arcade clásicos, la nueva versión de Afteroids supera en calidad y adición al programa original. Un excelente juego con el que te resultará prácticamente imposible aburrirte.



```

10 CLS:D=40777:
20 READ A:IF A=1 THEN 50
30 FOR B=A:ID=1:0:0:20
50 FOR C=A:4025:70:6001:STEP 5:6000
  60:PRINT "M*" "C*":INPUT C:CH=C:LEF
  TW(C),1)
40 IF C="*" OR C="*" THEN POKE X,21
  ELSE POKE X,A
  75 CLS X
  80 PRINT "introduce cinta original"
  90 PRINT "puls tecla"
  100 IF INKEY="" THEN 100
  200 SCREEN 2,2:COLOR 5,3,1:CLS
  210 CLEAR 1,35299
  220 BLOAD "casitier"
    
```

Ale Hop

Ale Hop es un valiente piloto que debe salvar al planeta Balloon que se encuentra sometido por las fuerzas del CPADTBV (Confederación Para la Aniquilación De Todo Bicho Viviente). El juego consta de seis

LISTADO 1

```

10 LOAD ""CODE 65400
20 FOR X=1 TO 4:REMOS as,d,n
30 PRINT #X: (S/N):?
40 DIH "GO TO": INPUT #5
50 IF #5="" OR #5="5" THEN PO
KE D
201: GO TO 70
60 POME d,n
70 NEXT X
80 CLS: PRINT "introduce la c
inta original"
90 RANDOMIZE USR 65400
100 DATA "tiempo parado",65431,
6
110 DATA "Eliminar aliens",6543
6,33
120 DATA "Uidas infinitas",6544
1,221
130 DATA "Disparos inagotables"
,65452,221
    
```

LISTADO 2

```

LINEA DATOS CONTROL
1 31EFFFF566370018008 1071
2 11E0FC0060000000021 773
3 70F71170FF01708F008 1492
4 3E0C021C60000000037 160
5 3E0C025560000000000 505
6 00E0C021C600000003F 948
7 40A07E000042000A242 834
    
```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 70

SPECTRUM

```

230 BLOAD "casitudo
240 DEFUSR=40777:AMUSR(8)
1800 DATA 243,49,40,242,205,130,32,1
40,140,17,8,1,64,285,73,2,205,221,
127,285,220,8
1810 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229,20
5,220,8,225,119,25,193,11,128,177,32,2
42,285,231,8
1820 DATA 62,201,50,42,77,62,201,50,18
5,86,43,201,50,176,77,62,201,50,145,77
,195,147,139,1
2000 DATA "tiempo parado",221
2010 DATA "Eliminar aliens",33
2020 DATA "Uidas infinitas",221
2030 DATA "Disparos inagotables",221
    
```

MSX



Diccionario de Pokes

niveles. Te encontrarás infinidad de objetos estratégicamente dispuestos por el suelo y

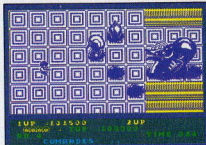
deberás decidir cuáles son peligrosos y cuáles te resultarán útiles. Suerte.

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=54000 TO 54015:READ A:POKE 1,A:NEXT
40 BLOOD="cas",R
48 BLOOD="cas",R
50 DATA 201,201,201,4
60 DATA 189,212,8
70 DATA 92,217,9
80 DATA 95,217,9
90 DATA 98,217,9
```

MSX

```
01 3EFF08C43B9CDEF0F4D 1366
02 3EFF1593C569078C7B 1365
03 0C9FED292CC9247C6E87 1267
04 C970C888F6E68C7C06 1369
05 08679DF07CB7EAD6F35 1524
06 7C3C6E67C6702004F 1669
07 077CA10880F7687C8E 1625
08 077C3E208AEED1C39F 1314
09 2248E190D5E828A2073 1653
10 072C3E208AEED1C39F 1314
11 268607585076F81930 936
12 077C3E208AEED1C39F 1314
13 A8018A80092258A8F1C 094
14 04FE70784A0770A0C31 1174
15 0A7C8502709E5A20E2E 1100
16 C0D5E5F531F65C93800 109
17 0000000000000000000 133
18 0000000000000000000 132
19 0000000000000000000 131
20 0000000000000000000 120
```

DUMP: 50 000
N.º BYTES: 1.151



SPECTRUM

Alien Syndrome

Grandes y deformes monstruos mutantes te rodean amenazadores, criaturas grotescas cuyas formas parecen desafiar a la imaginación más calenturina. Como si de una absurda pesadilla se tratara, te encuentras luchando por tu vida en un mundo de horrores sin límite donde la muerte acecha en cada recodo.

```
10 REM Carasador Alien syndrome
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 PARAM 0, 0, 0, 0: DIM A$(1)
40 LEAR 30999, LOAD, "CODE 40000, P
ONE 23456, 8, 4, 3, 0, 0: OPEN "
48 INPUT "VIDAS INFINITAS":
LINE AS: IF A$(3) = 0 THEN POKE 48
54, 7
58 INPUT "Cualquier numero de
prisioneros?": LINE AS: IF A$(3) =
5, THEN FOR I=1 TO 4: A$(I)=0:
60 PRINT 0: Inserta cinta ori
ginal. POKE 23824, 0: PAUSE 1
80 CLEAR
70 FOR N=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT N: RANDOMIZE USR 400
99
```

LISTADO 2

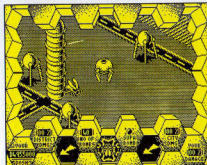
LINE DATOS CONTROL

LINE	DATOS	CONTROL
1	40094000001400489C10	404
2	000A3F89878F7F6F30585C	973
3	030FF18800881800088	787
4	086339EAC9E000000048F3	830
5	ED78828E001109F1E013C	1181
6	98D3F9203286931E9ACD	1032
7	48D038053CE68038F82	1069
8	0867899C0249903E67D	1317
9	FED438F4C04F9038D3C	1254
10	C332659000000000000	1318
11	00E5DF06122E017000D7	744
12	0000000000000000000	1031
13	18D29AC3C8A849E85E3264	1157
14	C8538165F6880D08C0	1451
15	ADDD0078000E0C96329	1044
16	0070189F0C9E952E313	1485
17	9F8585838169FC6973E	812
18	16WFD0231078BC3A99C	1284

```
10 C3099D02136902E59C86 1849
20 00178D4800D0F1E1589 1747
21 0C9A659C117C18E0E2C2 1136
22 C38E21424E80E00C03 1459
23 1101006E82C3A99CD17 877
24 83AF776C0207131161 1408
25 000804C3A99CD178BC8 1240
26 DDE1C1E18179D9D34 1409
27 0176886C3A99CD0F9A0 1305
28 00C3529D78E6E7A959D 1510
29 3E40C30090E21304A9 634
30 A70428083C9E28E0F4F 1263
31 C89E6C82081789F4F3E 1521
32 0876803FE37900985C 1391
33 C0C01C78F8858011FF 1186
34 9D2E1890C9D93E10C5F 1048
35 09D4F80637A16389C3 649
36 889D35E8F0D9C25F50D 1351
37 ED5F381121709C28980 989
38 1E02160210041100109 133
39 7806848000001179F9 949
40 7E01083DEF2680094F3 615
41 8814F80037A16389C3 649
42 5F90763F6D08647E12 979
43 1423080E71003010F4 569
44 1087318F180084883E 576
45 02C6E5D9CF38F9D92117 1243
46 031C3E803F7C043310 608
47 051E281E48D2310F806 511
48 364F3C003F232E3E2 771
49 364F3C003F232E3E2 771
50 9E2D3519E0D70E6552 1478
51 9D2E1890C9D93E902E8F 1223
52 9E2D3519E0D70E6552 1478
53 77083D0C30878B1C8 945
54 78B38E08A9F8E02058 1088
55 9E1E4000000007C163 666
56 030E3DE289561000082 788
57 F59C2C9A0F78C03E62 1806
58 089C32E89C38D7906738 1484
59 190CF480A3E3386C3C10 18
60 F847CE8F80F92100048 1019
61 0000000000000000000 133
62 08E5C83DC39EC10DE121 1742
63 09C1116810000000000 1584
64 9E380000000000000000 1584
65 0808C73E7E323F8C02 928
66 43C3C30000000000000 463
67 0000000000000000000 1584
68 F30D218E8A28E4A8D07E 1568
69 838797E87687C84F7E 1629
70 000000065810D46E278 1868
71 E63F8F0D77E3E651F767 1569
72 05E7788184A00009878 591
73 E683FD07343DFE283085 1828
74 C045C14045C14045C1 1209
75 089CF0CE0880881789C 928
76 2F78878E8EC7852088FD 1567
77 13808511313131313 1485
78 ABED73989F9F1E1D1C1 1937
79 04E13131313131313 1485
80 02381C0008080C2288C 1858
81 9F38FF38FF38FF38FF 1858
82 8F4D54F4538FF1DC83C 1265
83 C8C008A8C0228ACD049F 1549
```

Amarote

La ciudad ha sido invadida por una asquerosa plaga de insectos. Al frente de la Real Armada debes acabar con ellos en cada uno de los 25 distritos de Amarote y administrar los 25 millones de dólares que dispones para llevar a cabo tu misión.



```
10 LOAD ""SCREEN#
20 LOAD ""CODE
30 POKE 42506,0: REM VIDAS INF
INT=5
40 POKE 42456,0: REM INHUNDAD
50 POKE 42974,178: REM INHUNDIO
RD CLUPAD
60 RANDOMIZE USR 26608
```

SPECTRUM

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR AMAUROTE
12 REM *** F.V.C.
20 INPUT "¿ZITOS RESP?":READA:POKET, A:=S+4:NEXT
22 IFK<=5711THENPRINT"DATA ERRONEAS...":STOP
30 INPUT"¿DISTRITOS A COMPLETAR (1-25) 25-----":N:IF (N<1)OR (N>25) THEN$0
34 POKE306,N
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":E:IF E#=""N THENPOKE312,44
50 INPUT"DISPARO CONTINUO (S/N)":D:IF D#=""N THENPOKE317,44
60 INPUT"DISPAROS ILIMITADOS (S/N)":I:IF I#=""N THENPOKE320,44
80 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE AMAUROTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE16,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,178,2,140,179,2,96,162,43,160,1,142
110 DATA 57,192,140,58,192,76,0,192,32,181,2,32,181,2,169,25,141,57,48
120 DATA 162,0,142,62,63,167,32,141,106,97,142,127,97,76,62,192,70,86,67
    
```

COMMODORE

Andy Capp

Las cosas se han puesto feo para Andy Capp, el más vago y borrachón de los escoceses. Si quieres ayudarle a encontrar su subsidio de desempleo, te verás envuelto en una divertida aventura que pondrá a prueba toda tu imaginación y sagacidad investigando pistas y obteniendo información de otros personajes.

```

10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 MODE 1:RESTORE:MEMORY $3FFF:IF @W0C0
FOR @=100 TO 990 STEP 10:READ @,continu
:FOR @=100 TO 990 STEP 2:byte="VAL":@="M
D$(@,b,2):POKE @,byte:SUM=SUM+byte
:IF @=1:HEX:IF SUM=THEN PRINT B$
PRINT"Error en la linea"@
40 INPUT"Energia infinita":AS:IF UPPERC
AS="S" THEN POKE 8088D,0
50 INPUT"Beos infinitos":AS:IF UPPERC
AS="S" THEN POKE 8088D,0
60 INPUT"Comenzar con 99 libras":AS:IF
UPPERCAS="S" THEN POKE 8082F,1:POKE 808F
55F,1
70 INPUT"Todo gratis":AS:IF UPPERCAS="S"
THEN POKE 8082F,0:POKE 808F,0:POKE
I $808F,0
80 PRINT"Inserta cinta original...
:IF @=EXER:GOTO 90:IF @=
90 FOR @=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"@:
4000 CALL $709
1100 DATA C3C3AC4B54454575P53,117
1101 DATA 445CE4E474404657FC4B,797
120 DATA 3C8C92E8BD2127AC067F,1117
130 DATA 7EF8FFC8ED792318F710,1515
140 DATA 400A001548DF8DC3D,1084
150 DATA ACD1D0813462E8C3D,1504
160 DATA 94ACD011000662CD94AC,1168
170 DATA D0E8060098E2520F461,1306
180 DATA 792479F7E8098EC2D4,1408
190 DATA ACD07AC83F83F8A9430,1370
    
```

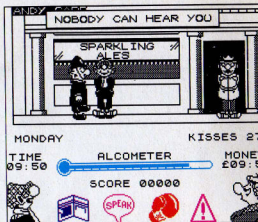
```

200 DATA EA913E77A1F8A07228F,1265
210 DATA ACCD7ACD0218EACAE0,1640
220 DATA 37C9D51E0828FAACCD9A,1271
230 DATA ACD3AC300A7C919FCB,1416
240 DATA 121D20E74372C190684,1103
250 DATA ED78E04ED5FC030F0F,1154
260 DATA BE1F40F6E579C6024F38,1047
270 DATA 0ED78AD86E820F3FAE,1509
280 DATA 4FC8D37C9AF8E4D3C80,1303
290 DATA 00000000003E01CDE8,470
300 DATA F3310006011C0421000,358
310 DATA EB8E5E25E5E5E5E5E5E5,1963
320 DATA B120F3018C7FE492103,1066
330 DATA ACAFE794E23ED493CFE,1424
340 DATA 1120P50188FEED49340,1140
350 DATA 00EFCAC4A4D310C0C11,1132
360 DATA 34AD5D9C5D9CDA6AD9,1830
370 DATA 1D1D3C3E48E054484520,1294
380 DATA 4D4135445922048413,696
390 DATA 84852525055AC42520,905
400 DATA 4F2E482E20212121010,378
410 DATA F6E849213FACD1E6D01,1242
420 DATA 0000C388CA1F0000C,830
430 DATA 32C3B11CDB8C8E101,772
440 DATA 1A1ACD328C217CAD7E3,986
450 DATA FEF7205C85AB18F501,1360
460 DATA 3208C5C0198D0D2FAC,1132
470 DATA 10F010000F0F7C3D,905
480 DATA 2A2A043415353455454,651
490 DATA 45204CA4144944E4720,643
500 DATA 455254F52202D05452,669
510 DATA 592414741494E202A,599
520 DATA 07FF10E74ED4901D6E,1286
530 DATA E849E10E8490192F78,1281
540 DATA 491E50E6A9E4F0473E,1251
550 DATA BEACD22FACDDDD114AD,1441
560 DATA 1E20CFDEADDD8E0C0,1395
570 DATA D283120F33801B72839,899
580 DATA D92100C0E8C8D909D5A,1267
590 DATA 0509D9C8FAEDD091213,1289
600 DATA 0509D9C8FAEDD09E10,1499
610 DATA C0D97C6086720041150,991
620 DATA C0190D920D9CDAE8D,1426
630 DATA FE10C0092101001100A,905
640 DATA 06209DC80EAD0978E,1499
650 DATA D220F9C91BE7FE4908,440
660 DATA 03E490E84ED49C110E4,1147
    
```

```

670 DATA D9C8FAED0FE10C0D8F,1757
680 DATA AED05C8FAED057E9D3,1614
690 DATA FE83E013213A0152F7,1128
700 DATA EAED910F6E849C8CDDF,1410
710 DATA AED0FE01373C8C0DFAE,1469
720 DATA B320F237C0CD7AACDD05,1260
730 DATA 9F84ED3FC8FAED07CD,1642
740 DATA 9F84ED07700D231B7A,1626
750 DATA B320F237C0CD7AACDD05,1260
760 DATA 5E8E8C03E847ABD137,1363
770 DATA C8CDAE5F8D927CB820,1558
780 DATA 34217206D9C8DFAE02E,1035
790 DATA F81E02A0D93800F7821,679
800 DATA 2100C00601A1372E1A,810
810 DATA 1372E87C60867D9C5F,1179
820 DATA A83E0DFE012009D910E7,995
830 DATA 217206D9F1C9D1373FC9,1340
840 DATA C01AC3E3D8E8D1D8E5,855
850 DATA 32AC3921860322351E3E,676
860 DATA 223C2F3E23232303E,624
870 DATA 223E3C39C14F32100,988
880 DATA 0C1109AC110064E8D0C3,958
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Andy Capp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 REM Pedro Jose Rodriguez-08
40 PREREQ: BORDER: 7
CLR: 3275: LOAD "CODE 64000:P
OKE 83558:CLS
Energia infinita?":
LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN POK
E 84088
50 INPUT "Beos infinitos?":
LINE AS: IF AS(1) < "S" THEN POK
E 84088
60 INPUT "Comenzar con 99 libr
as?": LINE AS: IF AS(1) < "S" TH
EN POK 84088
70 INPUT "Todo gratis?": LINE
AS: IF AS(1) < "S" THEN POK 840
79
80 POK 84004:POKE 84087,0
90 PRINT @:Inserta cinta ori
ginal:LOAD 100:INK @:POKE
E 23024:0:CLR
100 LOAD "CODE 65008:RANDOMIZ
E"USR 84008
    
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F32153FE010001AFED4F	1234
2	ED58FE77E30078D320F6	1246
3	213E7A11C3E0E05E6E5E	1308
4	3C3C3265FF01310E0BDE	1126
5	80F7E100F01180FF031	1054
6	4D9FE848FD3FE1330000	1346
7	3C83224008F325C0821	987
8	0725E20E3C938800	737
9	3E3A3214400328408FBC	310
10	46540000000000000000	178

DUMP: 48.000
N. BYTES: 92

Diccionario de Pokes

VERSIÓN 48K

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
45 REM ***** SPECTRUM 48K *****
47 REM *****
50 REM *****
56 REM *****
58 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23550,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD "*****.COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN
50 TO 110
105 POKE 37404,0: POKE 37405,195
5
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 37920,0: POKE 37921,0:
POKE 37922,0
120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
LA LETRA SIEMPRE (5/N) ":AS:
IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 37643,0: POKE 37644,0:
POKE 37645,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
5/N) ":AS: IF AS="5" THEN POKE 3
8372,24
9000 RANDOMIZE USR 33625

```

```

POKE 37404,0 ..... VIDAS
POKE 37405,195 ..... INFINITAS
POKE 37920,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 37921,0 .....
POKE 37922,0 .....
POKE 37643,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37644,0 .....
POKE 37645,0 .....
POKE 38372,24 ..... LADRILLOS AL
PRIMER TOQUE

```

VERSIÓN 128K

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM *****
45 REM ***** SPECTRUM 120K *****
47 REM *****
50 REM *****
56 REM *****
58 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23550,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD "*****.COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN
50 TO 110
105 POKE 37500,0: POKE 37507,19
5
5
110 INPUT "QUIERES PELOTA LENTA
A (5/N) ":AS: IF AS="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 38025,0: POKE 38026,0:
POKE 38027,0
120 INPUT "QUIERES LA OPCION DE
LA LETRA C SIEMPRE (5/N) ":AS:
IF AS="N" THEN GO TO 130
125 POKE 37740,0: POKE 37740,0:
POKE 37740,0
130 INPUT "QUIERES ROMPER TODOS
LOS LADRILLOS AL PRIMER TOQUE (
5/N) ":AS: IF AS="5" THEN POKE 3
8473,24
9000 RANDOMIZE USR 33625

```

```

POKE 37500,0 ..... VIDAS
POKE 37507,195 ..... INFINITAS
POKE 38025,0 ..... PELOTA LENTA
POKE 38026,0 .....
POKE 38027,0 .....
POKE 37740,0 ..... COGER PELOTA
POKE 37740,0 .....
POKE 37750,0 .....
POKE 38473,24 ..... LADRILLOS AL
PRIMER TOQUE

```

SPECTRUM

Artura

Ambientado en el castillo medieval de Morgause cuyas salas, comunicadas por puertas y escaleras, ocupan más de 180 pantallas, este juego nos obliga a hacer frente a cientos de enemigos, sin perdernos en su intrincado laberinto de puertas y pasillos. Programa de elevada dificultad.



```

10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=68200 TO &B235:READ as:P
OKE n,VAL("&"+as):NEXT
40 INPUT "Energia infinita":as:IF UPPE
RS(as)="" THEN POKE &B224,0
50 INPUT "Los enemigos no disparan":as:
IF UPPE
RS(as)="" THEN POKE &B22A,0
60 INPUT "Enemigos invovites 7":as:
IF UPPE
RS(as)="" THEN POKE &B22F,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &B37:MODE 1:MEMORY 67FFF:LOAD!
":&8000:CALL 68200
90 DATA F3,21,18,90,11,0,80,1,5B,1,7D,
ED,4F,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
2,0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,3E,35,
32
8B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50
9

```

AMSTRAD

Barbarian (Psygnosis)

Hegor es un valiente guerrero en la línea iniciada por Conan, que tiene que vengar la destrucción de su pueblo aniquilando al malvado brujo Nocrón.

```

3 POKES3261,1:POKES3260,1:POKE640,0:INTCHR$(147)
4 FORH=0TO115:READA:POKE2993+H,A:SP=0:NEXT
5 IF(3<=MODH/8)PRINT"ESBOR EN DATA":STOP
6 PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (5/N) ":AS:IFAS="N" THENPOKES3086,44
7 PRINT:INPUT"LOS PUENTES SE CAEN (5/N) ":AS:IFAS="N" THENPOKES3091,44
8 PRINT:INPUT"TIEMPO INFINITO (5/N) ":AS:IFAS="N" THENPOKES3096,44
9 PRINT:INPUT"ARABECEN ENEMIGOS (5/N) ":AS:IFAS="N" THENPOKES3099,44
10 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETAS:IFAS="" THEN11
12 POKES16,10:POKE617,207:POKE2050,0:LOAD
30 DATA64,32,74,79,83,69,32,68,46,83,32,165,244,169,32,141,150
40 DATA169,29,141,151,4,169,207,141,152,4,96,230,32,208,173,38
50 DATA201,76,240,1,96,169,66,141,33,9,169,207,141,34,9,169
60 DATA230,141,150,4,169,32,141,151,4,169,208,141,152,4,96,162,0
70 DATA189,32,207,157,0,7,232,224,32,208,245,169,0,141,231,8,169
80 DATA7,141,232,8,32,16,8,169,0,141,6,17,169,96,141,42,47
90 DATA169,173,141,99,16,141,146,16,141,167,16,76,0,16

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

30 REM ** J.E. BARBERO **
45 REM SPECTRA 40K **
50 REM **** BARRIAN ****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: PRIN 24999
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
Y PULSA UNA T"
ORIGINAL: PAUSE 0
ECLA: LOAD CODE
100 POKE 39630,232: POKE 39031,
253
10 FOR N=65000 TO 65011
120 NEXT N
140 DATA 175,50,184,146,190,190
50 185,145,195,182,177
9000 RANDOMIZE USA 35600
    
```

SPECTRUM

Basil, the Great Mouse Detective

Un juego de intrigas detectivescas que tiene como protagonista a un simpático ratón que vive en el sótano de la mansión de Sherlock Holmes, desde donde intenta emular a su ilustre patrón.

```

10 'Cargador BASIL para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30
40 FOR I=4300 TO 44395:HEAD AS:POKE I,V
AL('A'+*)NEXT I:am
50 MODE I:INPUT "TIEMPO INICIADO (S/N) I:
":AS:IF UPPER(CAS)=* THEN a=I
60 INPUT "FUERZA INFINITA (S/N) I:":a=I
70 INPUT "Todas las pistas conectadas (S/N) I:
":a=I:IF UPPER(CAS)=* THEN am=a+2
80 MODE R:FOR I=0 TO 15:INK I:PRINT C/P
E 0,1,CALL 44398
1821 DATA 4,118,21,70,3,11,8,48,CD,77,CB,
21,78,1,CD,83,BC,CD,70,BC,21,78,1,1,29,1,
7,LE,AB,77,23,8,79,81,28,74,FD,00,21,8,
1,CA,3E,32,CD,15,2,CD,ED,0F,7,00,21,8,9,
3E,39,CD,15,2,C8,00,21,8,88,3E,34,CD,15,
2,C8,00,21,8,AD,3E,39,CD,15,2,C8,09,3A,
0,84,F,CB
1822 DATA 47,28,6,3E,C9,32,02,91,79,CD,4
7,28,6,3E,C9,32,AC,8E,79,C9,52,28,5,3E,C
3,32,73,86,31,0,1,C3,0F,83,2A,2A,2A,2A,2
8,42,41,52,49,4E,2B,2A,2A,2A,2A,21,9,
43,11,8,7,11,8,2,ED,08,C3,8,3
    
```

```

10 REM *****
20 REM CARGADOR DE
40 REM BASIL /SPECTRUM 40K
60 REM POR J.J.U.G.
90 REM
100 REM
110 PRIN 0: INK 8: BORDER 0: C
LEAR 97000: GO SUB 9000
130 LET AS:=QUIERES TIEMPO ELIM
ITADO GO SUB 1000: IF R THEN P
OKE 23300,0
140 LET AS:=QUIERES ENERGIA INF
INITA GO SUB 1000: IF R THEN P
OKE 23310,0
150 INPUT "... PRINT #1: INK 7:
PAPER 0: BRIGHT 1: FLASH 1":
CARGADOR BASIL ORIGINAL
160 LOAD "...CODE 55000: DEEP 1,
0: PRINT USA 35600
1800 INPUT "... LET AS:=*": P
RINT #1: INK 7: BRIGHT
1,AT 1,0,TRB (30-LEN AS)/2,AS,2
1810 LET K=INKEY$: IF K="C":A
ND K<":... THEN GO TO 1810
IF K=INKEY$:... THEN GO TO 18
20
190 BEEP .3,10: LET A=K$:"N": R
ETURN
9000 LET SUN=0
910 RESTORE 9100: FOR A=23295 T
O 23310: READ A: LET SUN=SUN+A
POKE A,R: A: READ A: IF SUM
C>0 THEN INK 7: PRINT "ERROR EN
9000 RETURN
9100 DATA 62,201,50,20,210,205
9110 DATA 0,210,60,201,60,240
9120 DATA 150,60,0,68,150,1
9130 DATA 195,0,120
9140 DATA 0,75
9999 SAVE LD BASIL" LINE 110
    
```

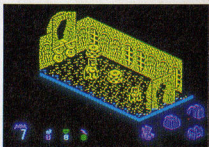
SPECTRUM



AMSTRAD

Batman

Hay que liberar a Robin, el amigo inseparable de Batman, de sus más despiadados rivales. Un juego muy entretenido, realizado en sistema Filimation con magníficos gráficos tridimensionales.



```

10 'BATMAN (MSX)
20 'por A.Fuente
30 'para MICROMANIA
40 COLOR 15,1,1:SCREEN=KEYOF:WIDTH30
50 LOCATE 15,0:PRINT"MICROMANIA"
60 LOCATE 11:INPUT"VIDA INFINITA":AS:IF AS="s" OR AS="S" THEN VI=1
70 LOCATE 13:PRINT"SUPER-PODERES INFINITOS"(SPC(15)+SALTO,VUELO Y CARRERA)+:INPU
T"INMUNIDAD ABSOLUTA":AS:IF AS="s" OR AS="S" THEN EI=1
80 CLS:LOCATE 16,11:PRINT"ESPERA"
90 BLOAD"CAS:"
100 SCREEN=
110 OPEN"GP:"AS=1
120 C=2:FOR I=0T096:CIRCLE(128,96),I,C,1.578796,4,712388:"C=C+1
130 IF C=10 THEN C=2
140 NEXT
150 CIRCLE(128,96),6
160 LINE (8,64)-(256,120),1,BF
170 DEFUSR=39050!
180 A=USR(0)
190 FRESET(192,104):COLORG:PRINT#1,"a.fuente"
200 BLOAD"CAS":R
210 BLOAD"CAS:"
220 IF VI=1 THEN POKE #A90C,0:POKE #A80D,0
230 IF EI=1 THEN POKE #A90C,0:POKE #A90E,0
240 DEFUSR=AHE00C:A=USR(0)
    
```

Tecler el listado Base, graficar en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

MSX

```

10 CLEAR 6000: LOAD "...CODE 65
000
20 INPUT "¿idas infinitas? (s)
o 's': IF AS="s" THEN POKE 6586
4 0
30 INPUT "Juego rapido? (s) I:
": IF AS="s" THEN POKE 6587
40 INPUT "Ayudas seleccionable
s? (s) I: IF AS="s" THEN POKE
E 6597,0
50 PRINT AT 11,2:"Pon en march
a el cassette..."
60 RANDOMIZE USR 65000
1 00210000111100AF77CD 753
1 88650F2111002FCD06 941
1 9530E911100AF77CD06 941
1 9530F61110062FCD06 941
3 30ED310000111400C063 676
6 FEDD210040112FBAC06 1126
7 FEF32F3E3C332E66 1259
5 2170FF22608F1178FF21 1114
9 12FE210100E0AC30A6C 1131
10 F53EFD0FE4F3E99CB41 1581
11 20032F0E4E49200332 842
12 90FFCB1100332FF8FE 1150
13 C3967BF33E0F02FE8F 1701
14 1FF650000000000000 4169
15 F51150410FE287CB520 959
16 F30E8A000000000000 1306
17 CD27FF30E33ED683BF4 1834
18 06C4CD27FF30D73E0FB 1433
    
```

```

19 30EFD2144FFFD60000 1256
20 C4CD27FF30C43ECD9B30 1438
21 E1420F186500027FF30 1153
22 C4CD27FF30B03EB8B30 1377
30 BFD23FD70FE4800513 1271
31 3EE034F06000E043E 642
32 0E18023E0CC29FF03E 882
33 DEC029F003E38B015 1380
34 008C00F3E38E0270 1450
35 FEED0196C43E081300C 634
36 750002318B642E015 711
37 0E18023E0CC29FF03E 577
38 DEC029F003E38B015 1400
39 04C430E78300943E 1296
40 163D30FD67043E837FC 1148
41 F1F0962028F47904F 1247
42 06F7F68D3FE37C9282 1296
43 2A2C00000000000000 886
    
```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 352

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

AMSTRAD

```

18 NDE 1:MEMORY ADNE:LOAD"BATMAN" POKE
ADPE:ACE:POKE ADPE:R:POKE ADPE:AM
28 RESTORE:POKE:ADPE:TO:MANE:READ:AM:
ADPE:AM:AM:AM:POKE:1:AM:SET
48 NDE 2:INPUT:VIDEAS INFINITAS "S/W:";AS:IP
S:UPPER:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:
58 NDE 3:INPUT:TEAR:1:BATMAN:MODE:??
AS:UPPER:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:
68 NDE 4:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:AS:IF:
78 DATA CD,48,AM,4,FF,38,44,88,AM,FE,3D,

```

```

28,21,5,18,55,5,3,78,32,3E,AD,CD,2E,AM,21
88,DATA,48,AM,11,44,8,1,9E,8,88,11,44
44,5D,5E,5E,8E,C3,8E,21,41,AM,8E,3D
78,DATA,21,44,88,11,44,88,11,44,8,1,9E,8,
6,DE,4F,ED,5E,46,77,ED,AM,11,38,ED,21
,5E,AM,5E,3D,3D,21,44,11,1,88,1,FF,1
188,DATA,2E,88,ED,4F,ED,5E,46,77,ED,AM,8E
,3,38,2E,ED,38,8,FE,1,28,1E,3E,39,3E,3E
118,DATA,1C,3D,21,ED,1C,4F,AM,77,8,AM,??
110,77,3,26,1,8,FE,1,1,2,1,4,AM,3D,21
118,DATA,61,18,AM,77,8,AM,??,110,77,3,2
8,21,21,34,78,8,AM,??,1,??,??,2,5E,7
32,82,31,2,8,1

```

Batman, the Caped Crusader

Un programa con dos juegos independientes que se encuentran en ambas caras de la cinta y se cargan por separado. Batman tiene que enfrentarse a dos de sus peores enemigos: el Pinguino y el Comodin.

```

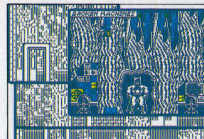
10 REM Batman, the caped crusader
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo mequina.
...PRINT:lin=80:dir=8000:GO28:60:lin=
60:dir=4800:GO28:60
40 CLD:PRINT"inserta cinta original":PRI
NT"por la cara que deseas cargar...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT:CLS
50 MEMORY:3FF:CALL 48D37:LOAD:1,4400
MODE 1:LIN 0,26,1NK 1:GINK 3,1
6:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL 48EAD
60 READ AS:IF AS: THEN RETURN
70 READ COM:AND:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("S"+MID$(AS,n,2)):POKE DIR:BYTE:
num=byte:dir=dir+1:NEXT:IF num=COM:T
HEN LIN=lin+1:GOTO 60 ELSE PRINT"erro
re en la linea:lin:END
90 DATA C70:80E10067F3E10ED,1119
90 DATA 793E54ED79D91D9D818,1524
100 DATA DF3020FDA74C806F5ED,1460
110 DATA 78A9E48028F80673E3E10,1143
120 DATA ED7972E4FD97D3CE6F,1252
130 DATA 6FF620D917ED7973C93D,1304
140 DATA 20FDA74C806F5ED78A9,1465
150 DATA E68028F80673E3E10ED79,1212
160 DATA 792F4F13E2A17ED7937,818
170 DATA C906F63E10ED79D9E5E,1381
180 DATA 009216CAE506F5E78,1361
190 DATA E6804FC7C6A30FB2115,1285
200 DATA 0410FE2B7C8520F93E0A,975
210 DATA CD7CA630B26C43E1CD,1306
220 DATA 7C6A30B13E0A83E226,1367
230 DATA C43E1CC7C6A30D3E3A,1320
240 DATA BC38E4FD21AD88F6E0D,1462

```

```

250 DATA 26C43E1CC7C6A30BE3E,1119
260 DATA D7BC30DD320E726703E,1199
270 DATA 1ED7C6A30AD3E1CCD7C,1163
280 DATA A630A67CFED300EFE9C,1435
290 DATA 30CFDF23FD7DFE120C8,1587
300 DATA 18C53E0B26802E083E08,5587
310 DATA 8023E09CDA2A6D03E0B,911
320 DATA CBA2A6D03E9FBC8B152E,1412
330 DATA 80D24F7A3E1D8DC258A,1315
340 DATA 00AF9026A1E0FD1D2100,715
350 DATA AE03E041817E1E7AD6C77,848
360 DATA D07700DD231B26A1Z0L1,869
370 DATA 2E013E0118023E09CDA,574
380 DATA 3E013E0118023E09CDA,574
390 DATA BCCB1526A1D28FA708AD,1312
400 DATA 087BA320CE368A6E1E7,1097
410 DATA ADC677FD7700D231B2E,1159
420 DATA 0230A4283CDCA80FD0,6163
430 DATA 7E04B7285A9E0107F00,676
440 DATA 0000F4D50FD646D1D21,909
450 DATA 0000004D3E012E0226,456
460 DATA B3CD2CA8D03E7FD2803,1225
470 DATA 32AC8E2023E082B83C,920
480 DATA 2CAB0D9E02FD2D56369,1216
490 DATA 010500FD094D7BE26A1,945
500 DATA 2E013E01C291A71168A,963
510 DATA ED53ADA7119A4705ED5B,1533
520 DATA CFAC838A3E306060118,824
530 DATA B63E0CDCA2A63E10CA2,1235
540 DATA A6D03E8B8BC81526B3D,1494
550 DATA 2A8C9CC2A621008006,1143
560 DATA FFC51E004B16FF065D,1312
570 DATA 78E680A28501C792FE,1193
580 DATA 804F15C24EA87320C10,1027
590 DATA E2210001132800632C5,707
600 DATA 1A660409013C110F8E,823
610 DATA 2100001CDB00632C5A1,682
620 DATA 06004F913C110FC71C,985
630 DATA 872013A7E4D2013200A7,922
640 DATA ED42808091CFF7FEA,1499
650 DATA D033C2AC8C9000C3D,1147
660 DATA A801E2A28220000000,314
670 DATA *
680 DATA F32100801167A601A02,767
690 DATA ED80DD21B18A110501C,1240
700 DATA 40A83E3C32A89A1C8E,1295
710 DATA 22A89A308A3A008021,1173
720 DATA B372FE42803218C70AF,1119
730 DATA 772100C0C3778F000000,849
740 DATA *

```



```

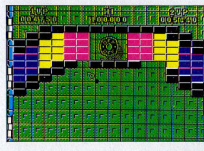
10 REM Cargador Batman
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PEEK 0:INK 8:WORD 8-C
LEARN 7851
40 PRINT "0: Inserta cinta ori
ginal por la cara que desees c
argar":PULSE 180:POKE 2306A
0:CLS
50 PEEK 23631:256:PEEK 23
63:AS:11:LOAD "SCREENS:LOAD
4:CODE:CLS:LOAD "CODE 1638
4
60 LET lin=90:LET dir=54485:
IF PEEK 30888:13: THEN LET lin=10
0:LET dir=6517
70 RESTORE:lin:FOR n=dir TO d
ir:dir:READ A:POKE n:AS:NEXT n:
80 REMOVER USR 7858
90 DATA 33,64,64,34,22,146,34,
24,146,24
100 DATA 33,64,64,34,4,146,34,6
,146,24

```

SPECTRUM

Batty

El noble deporte de la demolición de ladrillos hace estragos entre los adictos. Este programa permite practicar a dos jugadores simultáneos, cada uno en su mitad correspondiente de la pantalla, con marcadores individuales, pero un común número de vidas.



```

1 REM
2 REM Cargador BATTY
3 REM by: D. S.S.
4 REM
10 MODE 1
20 INPUT:VIDEAS INFINITAS (S/W):"AS:IP U
PFERS(AS):"S: THEN w=1
30 INPUT:"Sin desahogar (S/W):"AS:IP U
PFERS(AS):"S: THEN d=1
40 INPUT:"Ladrillos invisibles (S/W):"AS
50 MODE 0: BORDER 15: THEN l=1
60 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
70 LOAD "iplc":AC000
80 FOR l=0 TO 15:READ c:INK l,c:NEXT
l
90 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,16,17,2
4,20,2,5,3
100 OFERTU:"DES":MEMORY:8100:CLOSEOUT
120 MODE 0
130 FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT A
140 LOAD "iplc":AC000
150 IF w=1 THEN: THEN POKE 84526,0:POKE 84510,
0
160 IF d=1 THEN POKE 86218,201
170 IF l=1 THEN POKE 8526A,201,
180 CALL 84268

```

AMSTRAD

SPECTRUM

```

10 REM CARGADOR "BATTY"
20 REM ANGEL MARTIN
30 CLEAR 6E4: LOAD "CODE: PO
KE 6552,252
39 FOR N=64512 TO 64517: READ
R: POKE N,R: NEXT N
40 PRINT USR 64753
50 DATA 50,56,189,195,0,104

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Beyond the Ice Palace

Más allá del Palacio de Hielo existe una tierra mágica habitada por extrañas criaturas. Estamos ante un arcade de habilidad y nuestra misión es destruir a las fuerzas diabólicas que han invadido las tierras del norte.



```
19 REM Cargador Beyond the ice palace
28 REM Pedro José Rodríguez-88
30 MODE 1:FOR n=&B200 TO &B218:READ a$:P
OKE n,VAL("6"*a$)NEXT
48 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
6)*S"THEN POKE &B201,&A7:POKE &B206,&C9
58 INPUT"Espiritus infinitos":a$:IF UPPER
Rk(a$)*S"THEN POKE &B208,0
68 INPUT"Inmunidad despues de perder una
vida":a$:IF UPPER(a$)*S"THEN POKE &B2
18,&C9
74 INPUT"Muros debiles":a$:IF UPPER(a$)
="S"THEN POKE &B215,0
88 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
*
90 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MOD
E 1:LOAD!* ,&B000:POKE &0B76,0:POKE &0B7
7,&B2:CALL &0B00
100 DATA 3E,30,22,30,D,3E,21,32,34,FF,3E
,3D,32,75,E7,3E,3A,32,03,E,3E,C8,32,29,C
,F,C3,0,1
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
65 REM # BEYOND THE ICE PALACE #
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5 CLEAR 24031: POKE 23550,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0 Y PULSA UNA T
E
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INF
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN
60 TO 110
105 POKE 38279,0: POKE 38280,0:
POKE 38281,0
110 INPUT " QUIERES SPIRITS INF
INITOS (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN
60 TO 120
115 POKE 37809,0: POKE 37810,0:
POKE 37811,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24832
```

SPECTRUM

```
1 REM Cargador Bionic Commando
2 REM Por: David Rodriguez
10 MODE 1:1-140
20 FOR x=&BFO0 TO &BF4B STEP 12
30 l=1+10:READ LINE,CHKs:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("6"*MID$(LINE,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<VAL("6"*chk) THEN PRINT"ERRO
R EN: ".1:END
100 NEXT
110 MODE 1:INPUT"Vidas Infinitas (S/N) ":
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 0,0
120 INPUT"Tiempo infinito e inmunidad (S
/N) ":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 1,0
130 CALL &BD07:LOCATE 1,24:PRINT " - 1
nerta Cinta SIONIC original - "
140 MEMORY &87F:LOAD!" :MODE 1:CALL &B
F00
150 DATA 2100881100A0011B0E0D03E.351
160 DATA C9321BA0CD00A03EC32121BF.525
170 DATA 32908329180C31B083A000.425
180 DATA B720093EC32A0FAF327A0E.3CA
190 DATA 3A0100B72007AF32A0E33CC.3B1
200 DATA &E3D323902AF32910232E.41A
210 DATA 02C393020000000000000,15A
```

AMSTRAD



Black Beard

La venganza del fiero capitán Barbanegra, el pirata más temido del Caribe, al que un amigo ha arrebatado su mapa del tesoro, su navío y su tripulación.

Para conseguir vidas infinitas pulsar simultáneamente en cualquier momento del juego las letras indicadas.

"A" "S" "F" "G"

SPECTRUM

"Z" "X" "Y" "U"

AMSTRAD

Bionic Commando

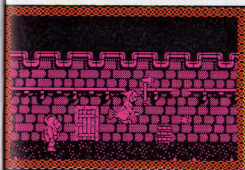
Este programa reúne todos los ingredientes de un arcade de éxito: gráficos agradables, movimiento casi perfecto, adición a raudales y gran dificultad. Con ellos debes controlar a un valiente soldado de élite en su lucha contra un grupo de alienígenas invasores.

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
65 REM # BIONIC COMMAND #
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L5 CLEAR 20663: POKE 23658,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0 Y PULSA UNA T
E
90 LOAD "SCREENS": LOAD "COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INF
NITAS (S/N) ":A$: IF A$="S" THEN
POKE 34274,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 50896
```

SPECTRUM

MSX

"1" "Q" "A" "Z"



Black Lamp

Esta es la aventura de Jack el Bufón, héroe medieval que tiene que liberar a su pueblo de las fuerzas del mal. El sabe que su recompensa por el éxito será la mano de la princesa, pero el fracaso le supondrá la muerte.

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARGADOR BLACK LAMP
12 REM *** POR F.V.D.C.
20 FORT=527367052793:LEADA:POKET.A:S+S+
A:NEXT
22 IFSC:6593THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="N"THENPOKES2762,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
S:IFDS="N"THENPOKES2766,32
50 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":ES:IF
ES="N"THENPOKES2784,44:POKES2787,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BLACK LAMP
Y FULZA SHIFIT"X11763,1
90 POKES16,0:POKES17,206:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,14,160,206,142,
167,2,140,189,2,96,32,81,3,206
110 DATA 23,206,204,2,96,11,162,165,142
,212,19,169,44,141,248,30,141,202
120 DATA 38,141,74,40,141,246,20,141,25
,3,29,169,0,141,75,39,142,215,44
130 DATA 96,70,86,67
    
```

COMMODORE

Blade Warrior

El pueblo de Loxton vive aterrizado bajo un hechizo demoníaco. Sólo un Blade Warrior, combinando fuerza, inteligencia y algo de magia, puede salvarlo. El primer paso es recuperar el pergamino de los muertos para encontrar el cráneo del demonio. Sencillo ¿verdad?



SPECTRUM

```

10 REM Cargador Black Lamp
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 94999: LOAD ""SCREENS": LOA
D ""CODE": POKE 23659,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$ IF a$!1)=""S" THEN POK
E 32074,175: INPUT "Numero de vida
s? ": B: POKE 33607,a
50 INPUT "Juego rapido? ": LIN
E a$: IF a$!1)=""S" THEN POK
E 332
60 INPUT "Sin enemigos? (excep
to dragones): LINE a$: IF a$!1)
=""S" THEN POK E 35903,201
70 INPUT "Inmune a todo? ": LI
NE a$: IF a$!1)=""S" THEN GO T
O 98
80 POK E 32064,62: POK E 32065,6
3: POK E 32066,50: POK E 32067,2
3: POK E 32068,251: POK E 32069,201
90 RANDOMIZE USR 32768
100 SAVE "LAMP.BAS" LINE 10
    
```

Bomb Jack

La misión de Jack es recorrer las construcciones más famosas de la Tierra y recoger, en los diferentes escenarios, las innumerables bombas que los alienígenas de turno han colocado con muy malas intenciones. Movimiento rápido, acción trepidante.

```

5 REM CARGADOR BOMB JACK
10 CLEAR 23007
20 LOAD ""CODE
30 POK E 65237,71: POK E 65236,7
40 POK E 65237,85
40 FOR F=6557 TO 65535
50 READ A: POK E A: NEXT F
60 DATA 60,0,51,60,191,33,1,8,25
70,240,285,1,241,140,247,134,1
95,75,103,255,1,241,140,247,134,1
70 RANDOMIZE USR 65445
    
```

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INPUT"Numero de vidas (1-255)
":a$:IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>255 THEN
10 ELSE nv=VAL(a$)
20 LOCATE 1,2:INPUT"Vidas infinitas (S/
N)":a$:IF LEN(a$)<1 THEN 20 ELSE a$=
UPPER(a$):IF a$("S" AND a$("N" THEN 2
0 ELSE IF a$=""S" THEN vi=1
30 LOCATE 1,3:INPUT"Jugar sin decorados
(S/N)":a$:IF LEN(a$)<1 THEN 30 ELSE
a$=UPPER(a$):IF a$("S" AND a$("N" THE
N 30 ELSE IF a$=""S" THEN de=1
40 LOCATE 1,4:INPUT"Jugar sin plataforma
s (S/N)":a$:IF LEN(a$)<1 THEN 40 EL
S a$=UPPER(a$):IF a$("S" AND a$("N" T
    
```

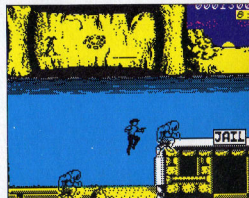
```

HEN 40 ELSE IF a$=""S" THEN pl=1
50 MEMORY 5999: BORDER 0:CLS:FOR f=0 TO 1
5:INK f,0:NEXT f:MODE 0:LOAD ""bjscreen.
bin",49152:FOR f=0 TO 15:READ a:INK f,a:
NEXT f:LOAD ""bjcode.bin",6000
60 POK E 1800,nv:POKE 1811,nv:IF vi=1 T
HEN POK E 19DF,0
70 IF de=1 THEN POK E 19DF,0:POKE 19E0,
0:POKE 19E1,0
80 IF pl=1 THEN POK E 19E0,0:POKE 19E9,
0:POKE 19EA,0
90 CALL 6000
100 DATA 1,0,26,0,24,13,11,6,15,16,5,2,6
,3,20,10
    
```

AMSTRAD

Bravestarr

Nuevo Texas es un lejano planeta con ricos yacimientos de kerium que le han convertido en un importante centro de reserva energética para la Tierra. Aquí llega nuestro héroe con la misión de acabar con Tex Hex y su banda de forajidos que quieren expulsar a todos los terrestres y hacer revivir a los grandes reptiles que lo habitaban originalmente.



```

10 REM *****
20 REM *** AMADOR MERCHAN **
30 REM ** RIBERA-06/11/1988 *
40 REM *
50 REM ** BLADE WARRIOR ***
60 REM *****
70 REM ***** READ
80 REM *****
90 FOR F=64000 TO 64029:
A: POK E F,A: NEXT F
100 RANDOMIZE USR 64000
110 DATA 243.49,0.0,221.33,0.64
,17.16,163.62,255.55,205.86
120 DATA 5.175,33.66,154.6,4.11
9.44,16.252,195.0,128
    
```

SPECTRUM

10 REM *** CARGADOR BRAVESTARR
12 REM *** POR F.V.C.

```
20 PORT=304T0360:READA:POKET,A:8=3+A:NEXT
22 1FSC=59666THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..."::STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";TS:IFTS="N"THENPOKE333,44
40 INPUT"FORAJIDOS DESARMADOS (S/N)";FJ:IFFJ="N"THEN 50
42 POKE338,44:POKE341,44:POKE344,44:POKE347,44
50 INPUT"INMUNE A COLISIONES (S/N)";ICS:IFCS="N"THENPOKE352,44
60 PRINT"COLOCA LA CINTA DE BRAVESTARR Y PULSA SHIFT";WA17653.1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,6,160,57,142,20,8,140,209,8,96,162,75,160,1,142
110 DATA 173,4,140,174,4,76,0,4,169,96,141,40,56,169,79,141,169,50,141
120 DATA 171,48,141,242,47,141,130,49,1,69,44,141,209,36,76,68,28,70,86,67
```

COMMODORE

Brick Breaker

Siguiendo la moda de los «machacaladrillos» de la que el juego Arkanoid de Imagine se convirtió en emblema, la compañía española Dro Soft realizó este programa de línea clásica.



```
10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEER 24999
20 LOAD ""SCREEN$
30 PRINT AT 20,0:; LOAD ""CODE
40 INPUT "num. vidas?";a
50 POKE 5005, a
60 INPUT "inf. vidas?";as
70 IF as="S" OR as="s" THEN PO
KE 5024,0
80 INPUT "num. de puntos inici
ales";b:hasta 65030: a
90 LET a=INT (a/256): LET a2=
a/256
100 POKE 50015, a: POKE 50014, a
2
110 INPUT "num. pantalla maximo
de colores";c:al comienzo de l
a partida?;ehasta 2617: a
120 POKE 50208, a
130 INPUT "num. de la pantalla
mas alta?";ehasta 2617: a
140 POKE 50327, a
150 INPUT "num. de pantalla en
la que empezara a jugar una y
cuando se completadas todas laspantalla
s";ehasta 2617: a
160 POKE 50331, a
170 RANDOMIZE USR 50000
```

SPECTRUM

Buggy Boy

Una apasionante carrera contra reloj, a bordo de un estupendo coche todoterreno. Este juego permitirá que demuestres tu destreza como piloto y tu habilidad frente al ordenador.

```
10 REM *****
20 REM *****
30 REM ***** J.E BARBERO *****
40 REM ***** SPECTRUM 48K *****
47 REM *****
50 REM *****
60 REM ***** BUGGY BOY *****
65 REM *****
700 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 26000: POKE 26058,6
800 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRUSE 0
900 LOAD ""CODE: POKE 63535,0:
POKE 63536,0: POKE 63537,0
7500 FOR N=63538 TO 63554: READ
A: POKE N, A: NEXT A
0000 DATA 175,50,42,152,62,62,50
40,152,62,112,50,41,152,195,6,1
85
```

9000 CLS : RANDOMIZE USR 63488

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR BUGGY BOY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=280T0354:READA:POKET,A:8=3+A:NE
XT
22 1FSC>4571THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S..."::STOP
30 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";TS:IFTS
="N"THENPOKE317,44
40 INPUT"ATRAVESAR OBSTACULOS (S/N)";OS
:IFOS="N"THEN 80
50 POKE320,44:POKE323,44:POKE326,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BUGGY BOY
Y PULSA SHIFT";WA17653.1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,24
3,3,140,244,3,96,162,59,160,1,142
110 DATA 26,4,140,27,4,76,132,235,169,4
,141,126,18,141,208,25,141,84,28
120 DATA 141,100,29,76,0,8,70,86,67
```

COMMODORE



```
10 "cargador BUGGY BOY para MICROMANIA
20 "por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 "
40 MEMORY &PAFF:LOAD ""::MODE 1:INPUT "Ti
empo infinito (S/N)";a:;a:IF UPPER(a)=
"S" THEN POKE &975,0:POKE &976,&6F
50 FOR I=&BFB0 TO &BFA:READ AS:POKE I,U
AL("&a+as")INEXT:CALL &9B80
60 DATA 3e,c9,32,7f,5e,32,78,5e,c3,88,4c
```

AMSTRAD

Camelot Warriors

La acción se desarrolla en diferentes escenarios en los que un caballero medieval nos encomienda la difícil misión de encontrar cuatro objetos pertenecientes a épocas futuras. Un programa que destaca por sus gráficos y por su originalidad.



```
10 REM CARGADOR CAMELOT WARRIOR
20 REM .R.M.
30 PRINT "PON LA CINTA":BLOAD"CAS:"
40 POKE 51815!,195:POKE 51816!,0:POKE
51817!,189
50 FOR I=8 TO 12:READ A:POKE 48784!+I,
A:NEXT A
60 INPUT "CUANTAS VIDAS (1-255)";V:IF
V>255 OR V<1 THEN V=9
70 POKE 48786!,V:DEFUSR=51674!:A=USR(0
)
80 DATA 245,62,9,58,92,181,241,285,14,
178,195,186,282
```

MSX

Diccionario de Pokes

```
10 RESTORE
20 MEMORY 9999: MODE 2
30 FOR n=36338 TO 36342: READ a: POKE n, a:NEXT
40 locate 1,10:PRINT "Infinitas vidas "
::INPUT a$:i=53: IF a$="s" THEN i=255
50 locate 1,10:PRINT "No danger "
*:INPUT a$:nd=1:IF a$="s" THEN nd=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
PRINT "Espera un momento"
70 LOAD "warriors
80 POKE 36898,234:POKE 36899,141:POKE
331,i:POKE 36336,nd
90 CALL 36888
100 DATA 42,53,58,98,1,62,1,58,175,17,19
5,74,1
```

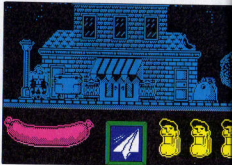
AMSTRAD

```
10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LET US=40: LET NU=0:
LET NU=0: LET NU=0: LET NU=0:
50 POKE 23550,0: PRINT "Contes
ta 5 0 N a cada pregunta-"
100 * GO SUB 100: IF A THEN L
LET US= GO TO 70
40 LET NU=1: PRINT "Numero de
vistas: (1-257)
50 INPUT "Numero: " :NU: IF NU<
1 OR NU>257 THEN GO TO 50
60 PRINT "Quieres jugar sin bi
chos?" : GO SUB 100: IF A THEN
LET NU=1: GO TO 90
70 PRINT "Quieres los bichos?"
80 GO SUB 100: IF A THEN LET N
U=1
90 PRINT "Inserta cinta original
al: " :PUSH una tecla para contin
uar" : PAUSE NOT P:
100 INK 0: FLASH "CAMELOT
PAPER 2: INK 7: "DINAMIC PRESENT
PRINT "A" 0,0: LOAD "CODE RAN
DOMIZE USR 2500: LOAD "CODE
110 IF UI THEN POKE 53929,0
120 IF NU THEN POKE 56703,NU
130 NO THEN POKE 55916,281
140 IF NR THEN POKE 50920,281
150 CLEAR 68348: RANDOMIZE USR
50000
160 PAUSE NOT P: LET A$=INKEY$
170 RE("):5" AND A$:"N" THEN GO
TO 100
180 LET A=(A$="S"): PRINT "SI"
AND A, "NO" AND NOT A: RETURN
```

SPECTRUM

Capitán Sevilla

Capitán Sevilla es un modesto transportista de embutidos que adquiere formidables poderes, entre ellos volar, cuando come morcillas. Este extraño héroe, a medio camino entre Popeye y Superman, debe salvar a la humanidad de los temibles planes del profesor Torrebruno.



```
1 BORDER NOT P: POKE VAL "23
524": NOT P: POKE VAL "23653": NO
I P: CLEAR VAL "24191": LOAD "NO
CODE VAL "16384": PRINT AT NOT P
I, NOT P: LOAD "CODE
I, NOT P: d, p: IF d THEN POKE d,
P: GO TO 2
2 RANDOMIZE USR p: DATA VAL "
40083", NOT p: d+5GN p: p+d+5GN p:
I p VAL "40283": p:d+5GN p: p,p: P
AL "23296"
```

SPECTRUM

```
10 CLEAR 200,34495:COLOR7,1,1:SCREEN=KEYOFF
20 LOCATE18,18:PRINT"CAPITAN SEVILLA 1"
30 DEFUSR=07974
40 BLOAD"cas",0
50 BLOAD"cas"
60 AUSR(A)
70 BLOAD"cas"
80 AUSR(A)
90 AUSR(B)
100 AUSR(B)=34888:GOSUB 240
110 AUSR(B)=4084:GOSUB 240
120 AUSR(A)=10104:GOSUB 240
130 AUSR(A)
140 AUSR(A)
150 BLOAD"cas"
160 AUSR(B)=15184:GOSUB 240
170 AUSR(A)=10137:GOSUB 240
```

```
150 AUSR(A)
160 BLOAD"cas"
170 AUSR(B)=23261:GOSUB 240
180 AUSR(A)=10197:GOSUB 240
190 AUSR(A)
200 BLOAD"cas"
210 POKE AIB38,195
220 AUSR(B)=4403:GOSUB 240
230 POKE AIB21,0:POKE 48041,0:POKE 48051,0:energia inf 000 000
240 AUSR(A)=0
250 POKE A1,INT(B/256):POKE A,0-256PEEK(A+1):RETURN
```

MSX

Cobra's Arc

Nos encontramos en un mundo épico de caballeros y princesas; dragones y hechiceras. Wandel, Señor de la Lluvia, nos sugiere que hay que eliminar al poderoso príncipe Cobra para acabar con los monstruos que encarnan las fuerzas del mal.

```
10 FOR N=25000 TO 25050
50 READ A: POKE N,A: NEXT N
30 PRINT "COLOAR LA CINTA PARA
GANAR Y PUSAR UNA TECLA"
40 PRUSE 0: RANDOMIZE USR 2500
0
45 STOP
60 DATA 221,33,182,97,17,37,0,
62,0,55,208
65 DATA 194,4,203,243,175,21,2
66,254,156,243
70 DATA 17,42,92,92,34,95,99,1
0,193,195,51,254,254,254,254,254
45,95,93
90 DATA 126,205,124,10,209,204
117,1,24,246
```

SPECTRUM

Combat School

Nos encontramos en un campo de entrenamiento militar donde debemos superar siete pruebas, en un tiempo establecido, para conseguir la graduación. El programa destaca por la originalidad de estas pruebas, en las que debemos combinar a partes iguales, habilidad, fuerza y velocidad.



```
10 REM***** COMBAT SCHOOL *****
30 REM**** POR INVER SPOKES F. ****
30 POKES3280,0: POKES3281,0: PRINTCHR(147):CHR(5)
40 READ A: IF A=1 THEN GO 40
50 POKES215207,0: SPOKES: T=1: GOTO 40
60 IFSC=7734 THEN PRINT "ERROR EN DATAS1": END
70 POKES3280,14: POKES3281,6: PRINT "2" ANDER CARGA EL PROGRAMAR NORMALMENTE"
80 POKES16,0: POKES17,152
90 DATA 32,165,244,169,32,141,84,3,169,19,141,85,3,169
100 DATA 192,141,86,3,96,169,33,141,86,8,169,192,141,87
110 DATA 8,239,32,209,96,162,0,189,59,192,157,244,3,232
120 DATA 224,8,208,245,169,244,141,251,10,169,3,141,232,10
130 DATA 76,25,11,169,1,141,101,0,76,216,5,-1
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Crazy Cars

Una nueva versión de los viejos programas de automovilismo. Partiendo de un planteamiento clásico sus autores han conseguido el más rápido, real y adictivo de los programas de este tipo. Un juego relajante y divertido.



```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** AMADOR MERCHAN **
40 REM ** RIBERA--88/08/88 **
50 REM ** <<<<<<<<<<<<>>>> **
60 REM ** CRAZY CARS **
70 REM ** **
80 REM **
90 FOR F=65400 TO 65466
100 READ A: POKE F,A: NEXT F
110 DATA 33,64,17,1,64,1,255,
26,54,0,237,176,221,33,64,17,0,
27,62,0,55,205,86,5,221,33,0,96
17,0,155,62,0,55,205,86,5,
120 DATA 62,102,50,128,97
130 DATA 62,183,50,236,114
140 DATA 62,200,50,237,114
150 DATA 62,61,50,238,114
160 DATA 62,39,50,239,114,195,0,
96
170 INPUT "INF. VIDAS? (S/N) ",
AS
180 IF AS="S" OR AS="0" THEN PO
KE 65445,0: POKE 65450,0: POKE 6
5455,0
190 INPUT "TIEMPO INICIAL (EL P
ROGRAMA LO TRADUCE A FORMATO HEX
BCD - MAX => 99 ) ",A
200 POKE 65440,A
210 INPUT "TIEMPO HEXADECIMAL?
(S/N) ",AS
220 IF AS="S" OR AS="0" THEN PO
KE 65460,0
230 LET A=USR 65400
    
```

SPECTRUM

```

1 REM Cargador CRAZY CARS
2 REM por: David Rodriguez
3 REM
4 REM
10 MODE 1:CALL 8BD37:ON ERROR GOTO 60
20 INPUT"Tiempo Inifinito (S/N):".#S
30 INPUT"Stage (0-8)":.S
40 INPUT"Level (0-8)":.L
50 POKE &BDE,63:MODE 0:FOR R=0 TO 15:1
NK R,0:NEXT BORDER 0
NK R,0:NEXT BORDER 0
70 MEMORY 61FF
80 FOR R=0 TO 15:INK R,PEEK (65500+R):NE
XT
90 LOAD:"
100 IF UPPERS(#S)="S" THEN POKE 651A5,0
110 POKE 651A5,0
120 POKE 641F2,0:POKE 641F3,0:POKE 641F4,0
130 POKE 6529A,0
140 POKE 641F5,0:POKE 641F6,0:POKE 641F7,0
150 POKE 65299,1
160 CALL 64000
    
```

AMSTRAD

Crosswise

La segunda parte de Sidewise nos brinda de nuevo la oportunidad de dedicarnos durante un buen rato al sugestivo deporte de aniquilar asesinos y pesados alienígenas.

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** CARGADOR CROSSWIZE **
30 REM ** PARA SPECTRUM 48K **
40 REM ** POR J.J.G.O. **
50 REM ** *****
60 REM **
70 REM **
80 REM **
90 PER
110 PRINTER 0:INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD "CODE 64512,45
5"
120 POKE 20620,0: RESTORE 1800
130 READ POKE: IF POKE=0 THEN G
O TO 80
140 READ AS: LET AS=AS+7: IN
    
```

```

PUT "": PRINT B1: AT 1,0: PAPER 1
INK 7: BRIGHT 1,TR8 (32-LEN AS
) : AR
150 LET AS=INKEY$. IF AS<"S" A
ND AS<"N" THEN GO TO 150
160 IF INKEY$="0" THEN GO TO 16
0
170 READ 1,20: IF KS="N" THEN
POKE POKE
180 INK 7: BRIGHT 1,TR8 (32-LEN
AS) : AR
190 PRINT B1: AT 1,0: PAPER 1
INK 7: PAPER 1: PUNCH 1: : CRAG
ANDD PROGRAMRA DR01G1N1A: : CRAG
S18 LOAD "C70815121:CODE 62408
1"
PRAPER 1: INK 7: PAPER 6431
970
1010 DATA 64656,"ENERGIA ILIMIT
CA"
1020 DATA 64659,"HUNICION ILIMIT
ADA"
1030 DATA 64669,"INMUNIDAD TOTAL
100"
1040 DATA 64664,"VIDAS INFINITAS
"
1048 DATA 0
9999 SAVE "CROSS.POKE" LINE 110
    
```

LISTADO 2

```

1 3100003F02C0D110D021 598
2 08C211181D04FC0261 1143
3 08CF 1620D5CDD0FC00B7 1540
4 FCD10024155F3002108 1840
5 08CDE0FC02D0FC108C0 1626
6 188271108E540E1220 1790
7 1C52721108E540E1220 1790
8 10 F42108CF1084018018 593
9 F00E1180E10180180E08 387
10 0021087116801086C0A1 923
    
```

```

12 FC15888F02A08C00CF 1463
13 110981CDE0FC108E02 7774
14 0E34308108010808D00 7774
15 0E34308108010808D00 7774
16 0E34308108010808D00 7774
17 0E34308108010808D00 7774
18 0E34308108010808D00 7774
19 FCD10024155F3002108 1840
20 168172C6095FC0E0F0CD 1366
21 0E318108010808D00 7774
22 078F078F078F078F078F 1407
23 0E34308108010808D00 7774
24 3A3882C067D7C0D0E0DD 1485
25 188F078F078F078F078F 1407
26 D0E1C93EF37140815F3 1011
27 0E34308108010808D00 7774
28 78F030F2E6648080C76 1141
29 78F030F2E6648080C76 1141
30 C58030E72E2087186CCD 1303
31 78F030F2E6648080C76 1141
32 78F030F2E6648080C76 1141
33 78001080C118030791F 696
34 78001080C118030791F 696
35 2E81C076FDD83C88BC 1483
36 188880E280F7C06577A 1294
37 78001080C118030791F 696
38 3338CFCCD78FDD83E16 1491
39 30E80F0F84C0E3780CF 1573
40 1F0890F0E020F79EE2A 1140
41 4F1080F0E020F79EE2A 1140
42 0780E30E20E101840482 35
43 0780E30E20E101840482 35
44 0780E30E20E101840482 35
45 0447C06078000808083 54
46 0800050857080000000 32
    
```

DUMP: 40.000 N.º BYTES: 455

SPECTRUM

Cybernoid

Un trepidante arcade de acción sin límites. Nuestro objetivo es recorrer los tres niveles de la base espacial para eliminar a los piratas, que se han apoderado de las mercancías que transportaba, y recuperar los objetos de valor. Un excelente programa que sorprende por la calidad de sus gráficos.



```

10 REM *** CARGADOR CYBERNOID
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 PORT=28270312:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IF SX<3233 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DISEÑO:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="N"THEN POKE 294,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)":IS:IFIS="
N"THEN POKE 299,44
50 INPUT"ARMAMENTO ILIMITADO (S/N)":AS:
IFAS="N"THEN POKE 30,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE CYBERNOID
Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,26:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,1,141,207,2,96,
234,169,36,141,198,112,169,44,141
110 DATA 83,45,169,0,141,60,91,76,36,8,
70,86,67
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

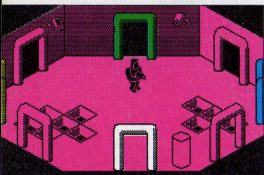
0 REM CYBERNOID 11
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=0T052:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
XT
3 IFS<>568:THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
4 POKES3281.1:POKE53280.1
5 INPUT VIDAS INFINITAS (S/N):;AS:IFA
S="N"THENPOKE306,44
6 INPUT ARMAMENTO INFINITO (S/N):;AS:
IFAS="N"THENPOKE311,44
7 INPUT INMUNIDAD (S/N):;AS:IFA5="N"TH
ENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA:"
9 GETA: IFA5="N"THEN9
10 POKEB16.16:POKEB17.1:POKE2050.0:LOAD
30 DATA32.165,244.169,30.141,187.4,169.
30 DATA32.165,244.169,30.141,187.4,169.
1.141,188.4,96.169,76.141
40 DATA24.2,169.48,141.25,2.169,1.141,2.
6,2.76,0.2,169.165
50 DATA141,237,78,169,0,141,231,50,169.
96,141,195,78,108,252,255,74,68,83

```

COMMODORE

Chain Reaction

El argumento nos traslada al interior de una central nuclear donde un grupo de activistas del Partido Antinuclear ha llevado a cabo un siniestro sabotaje. Afortunadamente, contamos contigo para arreglarlo todo y poner a cada uno en su lugar.



```

10 REM ***** CHAIN REACTION *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCHI *
30 REM * POKE 34276,36->TIEMPO INF. *
40 REM * POKE 50842,173->RAD. INF. *
50 REM * POKE 50927,173->VUELO INF. *
60 REM *****COMENZAR-SYS 32768*****
70 POKES53280.0:POKES3281.0:PRINT CHR$(
147):CHR$(158)
80 READ A:IFA=I THEN 100
90 POKES320+T,A:T+1:S=S+A:GOTO 80
100 IF <>7174 THEN PRINT"ERROR EN DATA
S":END
110 INPUT "RAD. INF. (S/N):;AS
120 INPUT "VUELO INF. (S/N):;BS
130 INPUT "TIEMPO INF. (S/N):;CS
140 IFA5="N"THEN POKE 360,44
150 IFA5="N"THEN POKE 363,44
160 IFA5="N"THEN POKE 368,44
170 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUCE LA CINTA
A ORIGINAL Y PULSA SPC"
180 WAIT 197,60:POKE 816,64:POKE 817,1:
LOAD
190 DATA 32.165,244.169,32.141,187.3,16
9,83,141,188,3,169
200 DATA 1,141,189,3,96,160,32,140,55,2
54,160,102,140,56
210 DATA 254,160,1,140,57,254,172,106,6
96,160,173,140,154
220 DATA 198,140,239,198,160,36,140,22
8,133,238,32,208,96,-1

```

COMMODORE

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM **
50 REM *****
50 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24999: POKE 23658,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL
Y PULSA UNA T
ECLA:"
90 LOAD "SCREENS": LOAD ""COD
E": PAPER 0: INK 0: CLS : LOAD
"CODE"
100 INPUT "QUIERES ENERGIA IN
FINITA (S/N) ";AS: IF AS="N" THE
N GO TO 110
110 INPUT 42645,0: POKE 42499,0:
POKE 48642,0
110 INPUT "QUIERES JET INFINIT
O (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO
TO 120
115 POKE 42022,167: POKE 42117,
0
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";AS: IF AS="5" THEN P
OKE 42339,0
130 INPUT "CUANTOS CONTENEDORES
PARA ACABAR (1-18) ";N
135 POKE 33683,0: POKE 49668,N
9000 RANDOMIZE USR 32768

```

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

Challenge of the Gobots

El diablo Gog y el Dr. Braxis han decidido eliminar a los Gobots. Para evitarlo, debes trasladarte al planeta Moebius y destruir todas las bases en forma de cúpula que encuentres en su superficie. Algunas de ellas te darán sorpresas no siempre desagradables.

Daley Thompson's

Este juego te brinda la posibilidad de enfrentarte a uno de los mejores atletas de todos los tiempos: Daley Thompson, campeón en dos olimpiadas

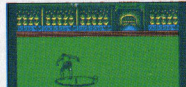
```

10 REM CARGADOR GOBOTS
20 REM POR ALBERTO SUCRE
30 REM * POKE 42154,167
40 REM * POKE 42154,167: POKE
42249,0
50 FOR I=48599 TO 48653
60 READ B: POKE A,B: NEXT B
70 PRINT AT 4,5: FLASH 1:"PULS
A PLAYS"
80 RANDOMIZE USR 48599
90 LOAD "DATA"
01,229,213,157,245
01,229,213,157,245
110 DATA 175,50,18,91,58,171,91
120 DATA 195,92,10,13
130 DATA 197,158,17,171,91,1,140
140 DATA 237,176,16,53
150 DATA 237,71,237,86,243,243,1
193,289,225,285,281
140 DATA 33,0,50,34,129,200,195
,209,182

```

SPECTRUM

* consecutivas, de la disciplina atlética más completa: el decathlon.



Diccionario de Pokes

```

10 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*
20 REM * J.R.LEON TORIBIO*
30 REM * SPECTRUN 48K *
40 REM * SPECTRUN 48K *
50 REM * SPECTRUN 48K *
60 REM *OLYMPIC CHALLENGE*
70 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*
80 PAPER 0 BORDER 0 INK 0: C
L.S. LOAD ""CODE 23296
85 INPUT "U,INF." EN 1-FASE(S/N
) AS IF AS(1) S AND AS(2) S TH
EN POKE 2324,0
87 INPUT "U,INF EN 2-FASE(S/N)
" AS IF AS(1) S AND AS(2) S THE
N POKE 2328,0
98 PRINT AT 13,5: INK 7: FLASH
1: INTRODUCE CINTA ORIGINAL
100 PRINT AT 15,10: INK 7: FLAS
H 1: "PULSA UNA TECLA": PAUSE 8
110 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E: RANDOMIZE USR 23296
    
```

Listado 2

```

1 210E5B116E6C011600ED 633
80C300663R31FFFE01C6 12952
FE023E4720043BE78C9 1062
4 329777C9000000000000 521
    
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 40

SPECTRUN



Dark Side

Si la primera parte de este programa, Driller, fue uno de los mejores juegos creados en tres dimensiones, esta segunda representa la culminación de la revolucionaria técnica empleada en ambos: el freescape. Los Ketars atacan de nuevo y han instalado sobre la superficie de Tricuspida una terrible arma: el Zephyr One.



```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUN 48K **
40 REM ** SPECTRUN 48K **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** DARK SIDE ****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L.S. CLEAR 24999 Y PULSA UNA T
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
ECLA: PAUSE 0
90 LOAD ""CODE 55088
100 FOR N=65275 TO 65286: READ
R: POKE N,R: NEXT N
110 DATA 285,120,255,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
120 FOR N=65400 TO 65425: READ
b: POKE N,b: NEXT N
130 DATA 33,64,64,38,1,117,1
255,26,137,176,176,58,226,185,50
43,187,50,136,17,58,22,188,261
6800 CL: RANDOMIZE USR 65008
0100 REM
0200 REM ***** POKES *****
0300 POKE 47058,0: REM FUEL INF I
NITO
0400 POKE 47915,0: POKE 45440,0:
REM SHIELD INFINITO
0500 POKE 47630,0: REM TIEMPO IN
FINITO
    
```

SPECTRUN

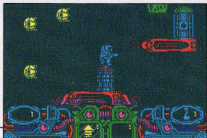
Dark Fusion

La historia se centra en la prueba que debe superar un aprendiz del Cuerpo de Guerreros Especiales, en la que se enfrentará a agresivos alienígenas y todo tipo de dichos que intentarán eliminarlo.

```

10 REM Cargador Dart Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-08
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 28000: POKE 23655,0
40 FOR N=33798 TO 33723: READ
a: POKE N,a: NEXT N
50 INPUT "Energia infinita?":
LINE a$: IF a$(1) 0 S THEN POKE
33715,0
60 INPUT "Energia infinita?":
LINE a$: IF a$(1) 0 S THEN POK
E 33720,0
70 PRINT 80: "Inserta cinta ori
ginal": PAUSE 100: INK 8: POK
E 23624,0: CLEAR
80 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 33700
90 DATA 33,176,131,34,133,18
34,13,120,195,0,120,175,20,252,
166,62,167,58,152,211,195,0,132
    
```

SPECTRUN



Dea Tenebrarum

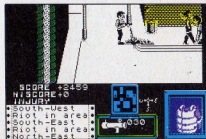
Cuenta la leyenda que la diosa de las Tinieblas, prometida de Lucifer, se cansó de que éste no fijara la fecha de la boda y le abandonó para unirse a las fuerzas del Bien. Hoy, noche de brujas, Satán ha decidido vengarse.

10 REM DEA TENEBRARUM
20 CLEAR VAL "23999": LOAD ""S
CREEN\$": LOAD ""CODE: POKE VAL
"55231",NOT PI: RANDOMIZE USR VA
L "47899"

SPECTRUN

Death Wish-3

Basado en la película del mismo título, este programa nos sitúa en las calles de Nueva York donde, armados hasta los dientes, debemos acabar con las pandillas



AMSTRAD

Diccionario de Pokes

de navajeros y demás bandas de gamberros que tienen atomizada a la población. Un divertido programa a la altura de los grandes títulos de software.

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contar a las preguntas y cargar la cinta original.

```

10 REM Cargador Death wish 3
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A04C:READ a$:P
40 n,VAL("&"+a$):NEXT
48 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER*
(a$)<>"S" THEN POKE &A027,58
50 INPUT"Munición infinita? ",a$:IF UPPE
R*(a$)<>"S" THEN POKE &A02C,53:INPUT"Muni
ción maxima? ",a$:IF UPPER*(a$)="S" THEN
POKE &A031,127:POKE &A036,127:POKE &A03B
,127:POKE &A040,127
60 INPUT"Quieres super-puntuación? ",a$:
IF UPPER*(a$)<>"S" THEN POKE &A045,3:POKE
&A046,32
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 80:TAPE
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!*,&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,80,21,
,25,A8,11,0,3,1,28,0,ED,80,3E,C3,32,8E,1
,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,C9,32,19,26
,3E,Af,32,8E,21,3E,1,32,A9,43,3E,A,32,A
,2,43,3E,14,32,A3,43,3E,A,32,A8,43,21,0,8
,22,D6,27,C3,84,3
    
```

AMSTRAD

```

10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=2720315:READA:POKET A:5=S4:NEXT
22 FOR T=2720315:PRINT"ERROR EN LOS DATA:":1:STOP
24 IFS<74721 THEN PRINT"ERROR (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE294,44:POKE297,44
26 IFS<74721 THEN PRINT"ERROR (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE302,44
30 INPUT" MUNICION INFINITA (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE307,44
38 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE317,44
50 INPUT"CHALECO IMPENETRABLE (S/N)":M$:IF M$="N" THEN POKE327,44
58 INPUT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIF+WA1653,1
60 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIF+WA1653,1
90 POKE810,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,168,5
110 DATA 96,169,189,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,44,141,40,87
120 DATA 76,0,64,70,86,67
    
```

COMMODORE

LISTADO 1

```

3 REM J.EMILIO BARBERO
10 CLEAR 25000: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS: 20358,0
15 LOAD "CODE 32765
20 INPUT "QUIERES VIVIR INFINI
TA? (S/N)":a$: IF a$="N" THEN PO
KE 32865,0
30 INPUT "QUIERES ARMAMENTO IN
FINITO (S/N)":a$: IF a$="S" THEN
GO TO 90
35 POKE 32870,0: POKE 32874,0
40 INPUT "QUIERES CARGAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMP
EZAS (S/N)":a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
50 INPUT "ESCOPETA (0-127)":n:
POKE 32882,n
60 INPUT "PISTOLA (0-127)":n:
POKE 32887,n
70 INPUT "METRALLETA (0-127)":
n: POKE 32892,n
80 INPUT "BAZOOKA (0-127)":n:
POKE 32897,n
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)":a$: IF a$="N" THEN
POKE 32985,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)":a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
105 POKE 32677,0: POKE 32880,0
110 PRINT "PON LA CINTA OR
IGINAL Y PULSA UNA T
ECLA"
120 PAUSE 0
125 LOAD "CODE 60000
130 RANDOMIZE USR 32765
    
```

LISTADO 2

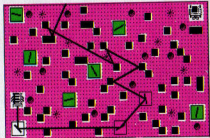
Línea	Datos	Control
1	319850DD210048110018	691
2	319850DD210048110018	1013
3	1100553EFF37CD5685DD	94
4	210054110073CFF37D7	803
5	568521005B11015691FF	574
6	8256850DD21004011	804
7	00432EFF37CD5685214F	781
8	004421004831FF5F1100	551
9	001100448184B4B09C3	922
10	00010004ED060C0328E	1034
11	963E32321797F021697	1034
12	32F18D32F9D03E1E3258	1157
13	AD3E8325FAD3E9328F	777
14	AD3E8325FAD3E9328F	1045
15	74C348C0000000000000	483

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 145

SPECTRUM

Deflektor

Por una vez no tenemos que enfrentarnos a sanguinarios enemigos. Deflektor es sólo un divertido pasatiempo para desarrollar nuestra habilidad mental, al tiempo que trasladamos un rayo láser desde su generador hasta el convertidor de energía.



```

0 REM *****E*F*L*E*K*T*O*****
1 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
2 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
3 REM JOSE DOS SANTOS Y FONY
4 REM *****D*E*F*L*E*C*T*O*****
10 FOR N=0 TO 21
20 READ A
30 :POKE 80+256+N,A
40 :S=S+A
50 NEXT N
60 POKE3280,0:POKE3281,0:POKE646,7
70 PRINTCHR$(147)"PREPARA DEFLEKTOR Y P
UTLA UNA TECLA"
80 GETA:IF A$=" " THEN GOTO 80
90 POKE16,80:POKE17,1:LOAD"
95 POKE631,13:POKE198,1:NEW
100 DATA32,165,244,169,94,141,204
110 DATA2,169,1,141,205,2,96
120 DATA169,250,141,137,46,76,5,8
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

38 MODE 1:PRINT"Pokemon de cada maquina..."sum=0:FOR n=AA000 TO A
A0B9:READ a$:byte=VAL("E"+a$):POKE n,byte:sum=byte+INKEY:IF n=
A0BF00 TO A0BF9F:READ a$:byte=VAL("E"+a$):POKE n,byte:sum=byte+IN
EXT:IF sum<26729 THEN PRINT"Error en los data..."END
40 CLS:INPUT"O das infinitas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A0BF73,
0 ELSE INPUT"Numero de vidas":a$:IF LEN(a$)>8 THEN POKE A0BF78,VAL
(a$)
50 INPUT"Nivel inicial":a$:IF LEN(a$)>8 THEN POKE A0BF7D,0:POKE A0
F82,VAL(a$)-1
60 INPUT"Sin sobrecargas":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A0BF8C,0:
70 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A0BF91,0
80 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A0BF97,0:
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."ON ERROR GOTO 100:TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:INKEY:MEMORY A3FFF:LOAD"1",A0000:CALL A0000
110 DATA 21,0,A0,E,FF,C3,16,BD,21,0,40,11,4A,0,1,5C,1,ED,B0,21,27,
A0,11,0,0,0,1,93,0,ED,B0,21,0,6F,22,CF,0,C3,02,0
120 DATA 5D,74,0E,46,2D,4,29,0,27,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,29,0,
29,0,29,0,29,0,29,0,EA,61,CE,25,40,23,C9,FF,FA,1F,22
130 DATA 1,CD,E,D9,5,29,FF,C,4,09,F,7,C,2,0,0,24,0,3,09,12,25,1,21
2,CD,4,25,0,2A,0,A,1,40,22,29,2,28,A,27,0,37,12,20,0,4,0,FB,0,FF,
4F,DE,2D,0,2B,6,20,FC,33,E,07,4,7D,1,ED,5A,CD,6,07,E,5E,CB,64,3F,4A,
17,50,CD,72,09,50,C5,3C,35
140 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F,0,11,65,0,C0,73,1,3A,4F,
0,CB,CF,32,4F,0,11,5,3,CD,73,1,21,0,0,22,29,5,CD,3D,5,21,3E,9C,11,
7F,9F,1,60,91,ED,B0,21,0,6F,11,0,10,1,93,0,ED,B0
150 DATA E,29,11,0,1,21,9E,17,10,0,10,1,93,0,ED,B0
3,47,7B,A7,20,FB,7A,FE,AB,20,EB,21,0,2,05,9,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,1
160 DATA 3E,3D,32,CF,7,FE,3,32,0B,4,3E,2,32,C4,4,3E,3C,32,C6,4,3E,
3A,32,CC,29,3E,DB,32,BE,25,3E,2D,32,1C,25,C3,03,4

```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REN Cargador de Deflektor
20 REN Red de Deflektor
30 PRPFR 0: INK 7: RONDORSE 0: C
C0P0 0:508: LOG 0: RNDNDORSE 0:
ONE 23650:0: CLS: RNDNDORSE 0:
RNDORSE 0:
40 INPUT"Vidas infinitas?":
LFC a$: IF a$="" THEN POKE
23371,0: INPUT"Numero de vidas
7 (1-25)":
THEN POKE 23373,VAL a$: POKE 233
61,0
50 INPUT"Nivel inicial? (1-60
1)":
LINE a$: IF a$="" THEN POKE
EN a$ THEN POKE 23395,132: POKE
23397,VAL a$
60 INPUT"Sin sobrecargas?":
LFC a$: IF a$="" THEN POKE
23394,0
70 INPUT"Energia infinita?":
LINE a$: IF a$="" THEN POKE
E 23397,0
80 INPUT"Sin enemigos?": LEN
E a$: IF a$="" THEN POKE 23
405,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta
original": PRUSE 100: POKE 23054
100 CLS: RNDNDORSE 0:
100 GRAU "DEFLEKTOR" LINE 10: S
"CPU":DEFLEKTOR CODE 000,010: U
ERIFY CPU: VERIFY CODE

```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	210F0E11045000100000 020	
2	0EC902010000111000F 040	

```

3 37C0500000021C0001100 1140
4 11200001300E0001100 200
5 11200001300E0001100 200
6 000000000000000000 0000
7 000000000000000000 0000
8 000000000000000000 0000
9 000000000000000000 0000
10 000000000000000000 0000
11 000000000000000000 0000
12 000000000000000000 0000
13 000000000000000000 0000
14 000000000000000000 0000
15 11047021300E10000000 570
16 100010000000000000 0000
17 0001007D10000010000 070
18 000000000000000000 0000
19 000000000000000000 0000
20 000000000000000000 0000
21 210000000000000000 0000
22 000000000000000000 0000
23 000000000000000000 0000
24 000000000000000000 0000
25 000000000000000000 0000
26 000000000000000000 0000
27 000000000000000000 0000
28 000000000000000000 0000
29 000000000000000000 0000
30 000000000000000000 0000
31 000000000000000000 0000
32 000000000000000000 0000

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 313

Para leer el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina.

SPECTRUM

Desolator

Un veterano de la guerra del Vietnam es contratado como mercenario para introducirse en la fortaleza de Kairos y destruirla. Para realizar su misión, este hombre, sin escrúpulos ni ideales, tiene que enfrentarse a múltiples enemigos la mayoría de los cuales pueden ser eliminados con un certero y contundente puñetazo.



```

1 REM
2 REM POR J.J.G.O.
3 REM
5 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 1: GO SUB 9500: POKE 23650,8
1: GO SUB 1000: MERGE ""
6 CLS
25 RANDOMIZE USR 23296
1000 RESTORE 9000
1100 READ A: IF A=0 THEN RETURN
1015 READ A$: LET A$=A$+" "
1020 IF A<10000 THEN GO SUB A: B
0 TO 1010
1040 INPUT ""*: PRINT #1:AT 1,0:
PAPER 1: INK 7: TAB (32-LEN A$)/2
:A$,
1050 GO SUB 2000
1060 IF K THEN POKE A,0
1070 GO TO 1010
2000 LET K=INKEY$: IF K<>"S" A
ND K<>"N" THEN GO TO 2000
2010 LET K=K$+"N"
2020 IF INKEY$="" THEN GO TO 202
0
2030 BEEP .1,0: RETURN
3000 INPUT ""*+A$: LINE Z$: IF Z$
="" THEN LET Z=DEF: GO TO 3030
3010 LET Z=VAL Z$: IF Z<1 OR Z>M
AX THEN GO TO 3000

```

```

3000 READ P: POKE P,Z: RETURN
4000 LET MAX=255: LET DEF="3: GO
TO 3000
8999 REM
9000 DATA 23314,"VIDAS INFINITAS
"
9100 DATA 23306,"SALTOS ILIMITAD
O"
9200 DATA 23309,"BOMBAS ILIMITAD
AS"
9040 DATA 4000,"NUM. VIDAS (1-25
5) 0 ENTER",23321
9050 DATA
9500 RESTORE 9600: LET SUM=0
9510 FOR R=23296 TO 23330: READ
A: LET SUM=SUM+A: POKE R,A: NEXT
R
9520 READ A: IF SUM>A THEN PRIN
T "ERROR EN DATOS!": STOP
9530 RETURN
9600 DATA 33,7,91,34,1,255,201
9610 DATA 175,50,162,143,50,85
9620 DATA 144,62,167,50,212,154
9630 DATA 62,1,50,20,132,62,3
9640 DATA 50,129,133,50,245,127,
195,148,117
9650 DATA 3600

```

SPECTRUM

Desperado

¿Recuerdas a Gary Cooper en «Solo ante el peligro»? Pues un papel parecido es el que te toca representar en este juego. Eres un sheriff del lejano Oeste y debes limpiar la ciudad de bandidos y forajidos. Ellos son astutos y

```

18 INPUT"NUMERO DE FASE: "N
20 IF MCI OR NIS THEN GOTO 10
30 FOR I=50000 TO 50000:
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 50000,N
60 RND CAS:
70 DATA 201,201,201,2,AN50,AHC3
80 DATA 201,AN51,AHC3

```

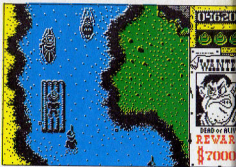
MSX

Diccionario de Pokes

malvados, pero nadie puede amedrentar a un tipo tan duro como tú. Muy buenos gráficos y scroll ascendente.

```
10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE  
AS EMPEZAR ";:n. IF n<1 OR n>7  
HEN GO TO 10  
20 FOR I=55480 TO 65412: READ  
a : POKE I,n : NEXT n  
30 PRINT "***** INSERTA LA CINTA  
ORIGINAL *****"  
40 LOAD ""  
100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,  
30,199,n,58,210,167
```

SPECTRUM



```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN  
TA)  
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5) : ",n  
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20  
40 FOR I=40000 TO 40005  
50 READ a:POKE I,a  
60 NEXT:POKE 40006,n:RUN!:"  
70 DATA &02,&D0,&07,&C9,&D1,&07
```

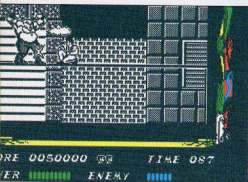
AMSTRAD

Dragon Ninja

«Golpea sin piedad a todo el que se interponga en tu camino, porque él hará lo mismo contigo.»
Con este lema siempre presente podrás aventurarte a través de los ocho niveles del juego.

```
1 REM*****  
2 REM*  
3 REM* DRAGONNINJA  
4 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989  
5 REM*  
6 REM*****  
7)  
8) POKES3281,0:POKES3280,0:PRINTCHR$(147  
9)  
10) FORM=36570405:READA:POKEN.A:S:S+A:NEK  
T  
11) IFK<>5174THENPRINT"ERROR EN DATAS":E  
N  
12) INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFA#  
*"":THENPOKE306,44  
13) INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IF#  
*"":THENPOKE391,44  
14) INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IF#  
*"":THENPOKE396,44  
15) INPUT"PREPARE LA CINTA Y PULSA  
UNA TECLA"  
16) POKES3280,PEEK(162):GETA:IFA#*"":THE  
N16  
17) POKES16,109:POKEB17,1:POKE2050,0:LOA  
D  
18) DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,  
128,141,187,3,169,1,141,180  
19) DATA3,96,169,179,141,122,128,169,0,1  
41,76,130,169,255,141,208,155  
20) DATA238,32,208,96,74,68,83
```

COMMODORE



```
10 REM Cargador Dragon Ninja  
20 REM Pedro Jose Rodriguez-99  
30 MODE I:MODE:FOR N=&F000 TO &F38:REA  
D AS:byte=VAL("S"+AS):POKE n,byte:sum=su  
m+byte:NEXT:IF sum<25044 THEN PRINT"Erro  
r en los data...":END  
40 INPUT"vidas infinitas":AS:IF UPPER(A  
S)"=S"THEN POKES48F25,0  
50)="S"THEN POKES48F2A,0  
60)="S"THEN POKES48F2A,0  
70)="S"THEN POKES48F2A,0  
80 CALL &D37:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD!:"  
"=&B000:CALL &F8F00  
90 DATA F3,21,18,80,11,0,80,1,42,1,70,ED  
4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,78,31,2  
0,F,2,21,24,3F,32,16,1F,32,51,80,C3,1B,80,3E,3D,32  
54,1D,3E,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,32,  
7,15,C3,0,80
```

AMSTRAD

Dragon's Lair II

Si logras superar las ocho pruebas que te propone este juego, puedes considerarte el caballero más valiente y audaz de tu aldea.

```
10 REM CARGADOR PARA DRAGON'S  
LAIR II  
20 CLEAR 32767  
30 LOAD "SCREENS  
40 LOAD "S3824  
40 POKE 35786,167  
50 RANDOMIZE USA 33825
```

SPECTRUM



```
10 REM *** CARGADOR  
12 REM *** ESCAPE FROM SINGES'S CASTLE  
20 REM *** POR F.V.V.C  
30 FORT=&0D69:READA:POKE27+T,AS:S+A:NEXT  
35 IFS<>7245THENPRINT"ERROR EN LOS DATA I":STOP  
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFA#*"":THENPOKE382,165:GOTO 60  
50 INPUT"VIDA EXTRA AL TERMINAR CADA ETAPA (S/N)":E#E:IFE#*"":THENPOKE323,0  
60 INPUT"ETAPA INICIAL (1 A B) 1:1:1:1:IF I>1:IF I<1:THEN60  
62 POKE333,(I-1)  
70 PRINT"MOLOCA LA CINTA DEL SINGE'S CASTLE Y PULSA SHIFT"!:WAIT653,1  
80 POKES16,161:POKEB17,1:LOA  
90 REM * VIDAS INFINITAS:POKE I1010,4#S  
92 REM * VIDA EXTRA:POKE #0CDD,4#0  
100 DATA 32,165,244,238,47,9,78,215,8,206,217,8,96,70,86,67,169,45,141,242  
110 DATA 67,169,1,141,243,69,76,1,68,169,198,141,16,16,169,74,141,194,12,141  
120 DATA 284,12,169,1,141,195,12,141,205,12,169,4,141,221,12,76,8,12,165,38  
130 DATA 281,8,176,3,198,37,96,76,4,33
```

READY.

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Double Dragon

Johnny es un estupendo karateka que tiene que enfrentarse a una pandilla de mafiosos que han secuestrado a su novia. Un adictivo programa que logrará mantenernos enganchados al joystick hasta el final.



```

101 CLEAR 57575
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0 POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
R: POKE F,R: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,105,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?" A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
220 INPUT "INF. TIEMPO?" A$
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
240 LET A=USR 60000
    
```

SPECTRUM

Earthlight

Los piratas espaciales han decidido saquear tu nave, pero como es lógico, no vas a cruzarte de brazos y permitir que lo hagan. Un juego que tiene mucho de arcade y algo de estrategia. Aderizado con unos excelentes movimientos y un scroll increíblemente suave, es también un programa de indiscutible originalidad. Si añadimos a todo esto, un buen nivel de adicción, tenemos como resultado un juego sencillamente sensacional.



LISTADO 1

```

40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5 LOAD ""CODE 52000: POKE 236
55 0: CL5
58 INPUT "Uidas infinitas?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE
52000,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiles infinitos?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito?" * LI
NE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52000,0: POKE 52100
,0
80 INPUT "Escudo infinito?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal": PRUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,0: PAPER 1: INK 7
0: ERATHLIGHT - 120 - LOAD ""CODE
52400: POKE 52564,195: POKE 524
0: POKE 52564,195: POKE 52565,3
0: POKE 52565,203: RANDOMIZE USR
52111
                
```

LISTADO 1

```

10 BEH C=USR 60170:ERATHLight
20 BEH C=USR 60158H
30 Pedro Jose Rodriguez-88
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
L5 LOAD ""CODE 52000: POKE 236
55 0: CL5
58 INPUT "Uidas infinitas?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE
52001,0: POKE 52004,0
60 INPUT "Misiles infinitos?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN PO
KE 52007,0
70 INPUT "Fuel infinito?" * LI
NE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52000,0: POKE 52100
,0
80 INPUT "Escudo infinito?" *
LINE A$: IF A$(1)<"S" THEN POKE 5
2000,0: POKE 52101,0
90 PRINT 80:"Inserta cinta ori
ginal": PRUSE 100
100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK 7
0: ERATHLIGHT - 120 - LOAD ""CODE
52400: POKE 52564,195: POKE 52
565,30: POKE 52565,203: RANDOMIZ
E USR 52111
                
```

LISTADO 2

```

1 3215FFF1405F5205E20356 1030
2 211BCD67ED5E21D1C81B 1414
3 DD3E323654CD2115FF62 9909
4 55CD3E323654CD2115ECB 1054
5 52335DC300050E213202 661
6 50218000052335D167C 643
7 11845D012800ED00C332 941
8 80C0520002725F30F32 1086
9 680032600032A2C932F 981
10 C33293C43E9932E9332 1185
11 58C53E3A32A9CFB300 1170
12 6831B45FC300C000000 020
                
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

LISTADO 2

```

1 3215FFF1405F5205E20356 1030
2 211BCD67ED5E21D1C81B 1414
3 DD3E323654CD2115FF62 9909
4 55CD3E323654CD2115ECB 1054
5 52335DC300050E213202 661
6 50218000052335D167C 643
7 11845D012800ED00C332 979
8 80C0520002725F30F32 1264
9 C70032C90032FC93250 1093
10 C4327C43E9932E9332 1370
11 84C53E3A32A9CFB300 1360
12 6831B45FC300C000000 020
                
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 117

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

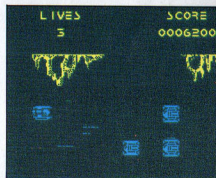
Eliminator

Un clásico «matamarcianos» de gran poder adictivo que te enganchará rápidamente, aunque es posible que también te desesperes de tanto apretar el botón del joystick.

```

80 CLEAR 24575
90 LOAD ""CODE
100 LOAD ""CODE
110 POKE 25962,0
120 RANDOMIZE USR 38817
    
```

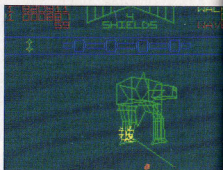
SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Empire Strikes Back

Tras la derrota sufrida por las fuerzas del Imperio, Luke, Leia y Han vuelven a ser acosados por los malévolos planes de Darth Vader. El juego se desarrolla en cuatro fases distintas, en cada una de las cuales deberemos enfrentarnos con adversarios diferentes.



```

10 REM ***** J.E BARBERO *****
30 REM # # # # #
40 REM # # # # # SPECTRUM 48K
45 REM # # # # #
50 REM *****
55 REM # # # # # EMPIRE STRIKES BACK #
60 REM # # # # #
65 REM # BORDER @ PAPER @ INK ? : C
70 CLEAR @55305 @ POKES2058 @
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
L5 INPUT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL" :
ECLA PRUSE @ LOAD ""CODE
90 LOAD
100 FOR N=5305 TO 5312
100 READ A : POKE N,A
200 NEXT N
400 DATA 62,0,50,104,170,195,0
254
9800 CLS RANDOMIZE USR 55200
  
```

SPECTRUM

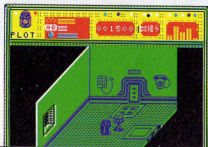
Fifth Quadrant

Una extraña raza de criaturas mutantes ha invadido una pacífica nave de reconocimiento, convirtiéndola en una horrible pesadilla lo que prometía ser un viaje rutinario.

```

10 REM The fifth quadrant
20 REM Pedro Jose Rodriguez-80
30 MODE 1:FOR n=48780 TO 48725:READ A:IF
DIE n,VAL(A)*.1:AS:INX:
40 INPUT"Energia infinita":a$;IF UPPER(a$)=
"5"THEN POKE 48781,@POKE 48786,0
50 INPUT"Dispara infinitos":a$;IF UPPER
(a$)=5"THEN POKE 48780,0
60 INPUT"Tiempo infinito":a$;IF UPPER(a$)=
"5"THEN POKE 48718,@A:
70 INPUT"Energia de transferencia infinita":
a$;IF UPPER(a$)=5"THEN POKE 48715,
8
80 INPUT"Abrir puertas":a$;IF UPPER
(a$)=5"THEN POKE 48716,@
90 INPUT"Grupo colocado y partida contin
ua":a$;IF UPPER(a$)=5"THEN POKE 48717,
AC:
100 PRINT:PRINT"inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:MODE 1:IN ERROR
GOTO 110
110 MEMORY 4:FFF:LD00":,4000:POKE 4488
B,@POKE 4488,AC:CALL 4000
120 DATA 3E,30,32,02,70,3E,35,32,07,9D,3
E,30,32,30,70,3E,56,32,23,84,3E,30,32,30
,00,3E,24,32,80,76,3E,3E,32,77,73,53,64,
99
  
```

AMSTRAD



```

10 REM ***** THE FIFTH QUADRANT *****
20 REM # POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH #
30 POKE 53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(159)
40 FOR T=0 TO 162:READ S=S+A:POKE4849+A,NEXT
50 FOR T=0 TO 24:READ S=S+A:POKE32047+A,NEXT
60 IF S<2393 THEN PRINT"ERROR EN DIFST1" :END
70 INPUT"ENERGIA INFINITO (S/N)":A$
80 INPUT"DISPARA INFINITO (S/N)":B$
90 INPUT"AUTO-FIRE (S/N)":C$
100 A=44:IF A$="N"THEN POKE 322,A:POKE 325,A:POKE 328,A
110 IF B$="N"THEN POKE 331,A:POKE334,A
120 IF C$="N"THEN POKE 339,A
130 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
140 WAIT 1,49,49:SVS849
150 DATA 120,169,252,141,40,3,169,2,141,41,3,173,17,208
160 DATA 41,239,141,17,208,169,0,133,199,133,157,169,128,141
170 DATA 4,221,169,1,141,5,221,169,25,141,14,221,165,1
180 DATA 41,31,133,1,168,0,32,189,3,32,211,3,133,153
190 DATA 32,211,3,133,194,32,211,3,133,195,32,211,3,133
200 DATA 196,32,211,3,145,193,230,193,208,2,230,194,165,193
210 DATA 197,195,165,194,229,196,144,235,206,187,3,208,207,169
220 DATA 8,72,169,18,72,76,64,1,4,32,227,3,192,189
230 DATA 165,169,201,227,209,245,32,211,3,201,227,240,249,201
240 DATA 237,209,234,96,152,8,32,227,102,139,239,32,208
250 DATA 202,208,245,165,189,96,169,16,44,13,220,240,251,173
260 DATA 13,221,74,169,25,141,14,21,96
270 DATA 169,173,141,54,21,141,36,56,141,184,56,141,189,132
280 DATA 141,27,139,169,169,141,161,132,76,28,8
  
```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR DE POKES PARA
"THE FIFTH QUADRANT"
*****
#
# @JOSE LUIS ARRANZ #
*****
10 BORDER @ PAPER @ INK @ C
LEAR 25400: PRINT AT 10,0,FLASH
1: INK 0: " THE FIFTH QUADRANT
:AT 12,10: IS LOADING :AT 0,0
LOAD "CODE":RANDOMIZE USR 537
02: PRINT AT 0,0,LOAD "CODE"
PRINT AT 10,0,INPUT "QUIERE
5 TIEMPO INFINITO (S/N)":LINE
8: IF A$="5" THEN POKE 4851,20
1
30 INPUT "QUIERE VIDA INFINIT
A (S/N)": LINE A$:IF A$="5" TH
EN POKE 48137,201:POKE 45924,0
POKE 45925,0
40 INPUT "QUIERES (A-D) INFINI
TA (S/N)": LINE A$:IF A$="5" T
HEN POKE 46043,0:POKE 46043,0
50 INPUT "QUIERES BOMBAS INFIN
ITAS (S/N)": LINE A$:IF A$="5"
THEN FOR A=40711 TO 40713:POKE
A,@:NEXT A
60 INPUT "QUIERES JUGAR SIN EN
EMIGOS ZIENIS (S/N)": LINE A$:IF
A$="5" THEN POKE 4604,201
70 INPUT "QUIERES TELETRANSPOR
TA SIN (S/N)": LINE A$:IF
A$="5" THEN FOR A=46039 TO 4604
3:POKE A,@:NEXT A
80 INPUT "QUIERES JUGAR SIN
EFECTOS DE SONIDOD (S/N)":LIN
E A$:IF A$="5" THEN POKE 52526,
201
50 RANDOMIZE USR 53760
  
```

SPECTRUM

Firefly

Es éste un revolucionario y original programa arcade en el que la tradicional carrera persiguiendo marcianos se ha sustituido por una imprevisible incógnita: ¿dónde

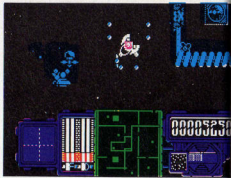
se detendrá el cursor? El rápido movimiento de todos los elementos en pantalla y unos cuidados gráficos, dan como resultado un programa sensacional, que te mantendrá durante horas pegado a la pantalla

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ## J.E BARBERO ##
30 REM ## SPECTRUM 48K ##
40 REM ## *****
47 REM *****
50 REM *****
60 REM *****
BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23568,0
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA." : GOTO 90
90 LOAD "SCREENS": LOAD ""COD
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N)";RS: IF RS="S" THEN
POKE 45435,1
110 INPUT "QUIERES FUEL Y DAMA
INFINITOS (S/N)";RS: IF RS="S"
5 THEN POKE 42584,0
120 INPUT "CUANTOS PUNTOS DE EN
ERGA R DESTRUIR (1-4)";M: POKE
37132,M
130 INPUT "QUIERES COMPLETAR N
LUEL AL HORIZ (S/N)";RS: IF RS="
" THEN GOTO 140
135 POKE 45320,0: POKE 45324,0
0000 RANDOMIZE USR 65160
    
```

SPECTRUM



```

1 REM CARGADOR FLYING SHARK
2 REM BY:
3 REM D.R.S.
4 REM -----
5 REM
10 CALL @B037:REM FLYING SHARK
V:J08
20 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,158,215,2
13,245,180,183,158,8:SYMBOL 240,138,138,
178,178,178,258,8:SYMBOL 241,286,238,
168,172,288,174,174,8:SYMBOL 242,74,178,
178,142,178,178,74,8:SYMBOL 243,76,174,1
78,178,236,178,178,8
30 SYMOL 244,78,174,136,76,48,174,78,8;
38 SYMOL 245,8,1,8,8,8,8,8:SYMBOL 246,22
8,224,74,278,74,74,8:SYMBOL 247,196,23
4,178,178,174,234,284,28:SYMBOL 248,128,6
4,48,128,128,8,128,8:SYMBOL 249,168,161,
224,192,224,168,168,8
48 SYMOL 258,68,178,178,168,178,178,68,
8:SYMBOL 251,288,232,168,288,168,288,288
8:SYMBOL 252,138,64,8,192,64,64,128,8:8
SYMOL 253,164,181,181,181,181,173,173,164,8
SYMOL 254,74,174,178,178,234,174,172,8
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,8
58 SYMOL 238,14,14,4,4,4,4,4,8:SYMBOL 2
37,64,168,168,168,168,168,64,8
68 HENDRY @00FF:MODE 1: BORDER 8
70 LOCATE 14,2: PAPER 3: PEN 2: PRINT " FLYI
NG SHARK "
80 WINDOW=8,15,27,18,18: WINDOW=2,15,27,1
3,13
90 PRINT:GOSUB 140
100 INPUT "Vidas Infitas (S/N)";AS:IF
UPPER(A$)="N" THEN POKE @B08,607:POKE
@B09,ASB
110 INPUT "Bombas Infitas (S/N)";AS:IF
UPPER(A$)="N" THEN POKE @BFA,607:POKE
@BFB,ASB
120 LOAD "SHARK":POKE @3F36,@3C3:POKE @3
F37,0:POKE @3F38,ASB
138 CALL @3E8
148 FOR V=@BFE8 TO @BFA2 STEP 12
158 READ LINK:CHK=CHR$(V)
168 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
178 BY=MAL*%+MID$(LINK,Y,2)
188 CHK=CHR$(BY)
198 POKE V+Y*2,by
208 NEXT
218 IF CHK\MAL*%+MID$(LINK,Y,2) THEN PRINT"ERR
OR" :END
228 NEXT:RETURN
238 DATA F3EFCF280F7187876C393F,442
248 DATA E59EC321363F36872368723,33C
258 DATA 348721288F32783E22713EE1,307
268 DATA F1C33F3244114E321361,477
278 DATA 34C32334523368F21783E34,384
288 DATA 32233644236411E9E52160,588
298 DATA 8136C33368823368F33681,327
308 DATA 34A29336372368E1C33681,375
318 DATA C88848E321308836C323678,422
328 DATA 23368F13E81C8888883781,544
338 DATA F5E45280F7187876C34888,498
348 DATA 22A28F21782836882336882F,21
358 DATA 3488123582882336882336,223
368 DATA @82A28F1B888888888888,27E
    
```

Flying Shark

Eres un arriesgado piloto que, desobedeciendo la orden de retirado del alto mando, se enfrenta en solitario al ejército japonés. Un estupendo juego cuyo movimiento y scroll están muy bien conseguidos. Su elevada dificultad, consigue un alto índice de adicción.

LISTADO 1

```

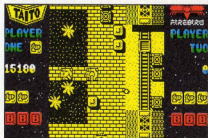
10 REM Cargador Flying Shark
20 REM Redfo José Rodríguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEGR 3:R88: LOAD ""CODE 55488:
POKE @3565,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas?" :
LINE #1: IF @1(1)="" THEN POKE
65511,0: INPUT "Numero de vidas
7: "; POKE 65513,7
50 INPUT "Bombas infinitas?"
LINE #1: IF @1(1)="" THEN POKE
E 65522,0: POKE 65525,0
60 INPUT "Pase inicial?": LIN
E #1: IF LEN A$ THEN POKE 65527,
URL #1
70 PRINT "BRND:";Inserta cinta o
riginal... : PHUSE 100
80 INK 0: CLEAR : PRINT AT 1,9
: PAPER 1: INK 7: FLYING SHARK
: ORG L: USR 52488 : POKE 52564
,105: POKE 52565,120: POKE 52566
,205: RANDOMIZE USR 52488
90 CLEAR : SAUE "SHARKBAS" :LIN
E 10: SAUE "SHARKBIN" :CODE 65488
130: SAUE "" :VERIFY CODE
    
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	3215FF14D5E5203E2356	1038
2	21BCD74E7D5E21D181B	1414
3	C03E321354C02133F2	909
4	59DC3EC332325E2186FF	1192
5	C2333688888888888888	687
6	5E2100002233368C3C32	607
7	5E2100002233368C3C32	607
8	5E2100002233368C3C32	607
9	5E2100002233368C3C32	607
10	00E0BDC31515E0FF0134	244
11	FFFF1006E2DB8C3C932	1343
12	BC4E3E33368888888888	276
13	30E0DEC20FECE3E033C8	897
14	DCC339E0000000000000	621

**DUMP: 40.000
N.º BYTES: 134**

SPECTRUM



AMSTRAD

COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM ***** ELVINO SHARK *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE 53280,6:POKE53281,1:PRINTCHR$(147):CHR$(144)
40 READ A:IF A=1 THEN GO
50 POKE53292,A:IF A=1 THEN GO
60 IF SC22568 THEN PRINT"ERROR EN DATOS":END
70 IF PEK(53178)/C139 THEN PRINT"ME HAS TIRADO ALGUN NUMERO":END
71 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":J#
72 INPUT"BOFAS INFINITAS (S/N)":B#
73 INPUT"SUPER DISPARO (S/N)":C#
74 IF B#="" THEN POKE 53147,44:POKE 53158,44
75 IF B#="" THEN POKE 53153,44
76 IF C#="" THEN POKE 53154,44
77 PRINTCHR$(147):CHR$(130):PRINT" YA PUEDES CARGAR NORMALMENTE EL JUEGO"
78 POKE 53280,1:POKE53281,0
79 POKE 816,0:POKE817,209
80 DATA 316,165,244,169,141,141,211,2,169,207,141,212,2,96
90 DATA 169,76,141,127,192,169,324,141,128,192,169,207,141,129
100 DATA 192,76,172,207,199,2,240,9,76,65,192,162,8,189
110 DATA 179,287,149,119,252,224,8,208,246,120,169,47,133,0
120 DATA 169,127,141,19,230,169,236,141,22,3,169,196,141,23
130 DATA 3,169,193,141,24,3,169,254,141,25,3,177,117,81
140 DATA 168,230,169,81,169,199,169,132,123,72,152,41,63,168
150 DATA 184,81,115,164,123,145,117,208,209,229,230,118,165,118
160 DATA 197,108,208,221,162,0,189,8,72,157,8,197,189,8
170 DATA 73,157,0,199,232,208,241,169,101,162,0,169,168,32
180 DATA 0,197,169,49,141,289,3,169,234,141,21,3,89,169
190 DATA 173,141,254,21,141,1,22,141,22,44,169,96,141,132
200 DATA 25,76,0,139,169,45,133,2,76,0,192,0,2,0
210 DATA 31,0,74,0,139,-1
    
```

COMMODORE

Galletron

El planeta Galletron está siendo atacado por las fuerzas de choque del Wormanger. Como ya habrás imaginado, tienes que hacerles frente tú solito, con la ayuda, eso sí, de una sofisticada nave equipada con el más moderno armamento.

```

10 POKE 23693,0:POKE 23624,0
20 CLR:POKE 25677,0:POKE 25544,0
30 POKE 55601,201:RANDOMIZE 0
40 POKE 53224,0:POKE 55601,19
50 RANDOMIZE USR 55601
    
```

SPECTRUM

Game Over

La malvada Gremlia ha sometido a cinco confederaciones de planetas situados más allá de la galaxia Alfa Centauri, pero el megaterminator Arkos se une a las fuerzas de choque del Frente de Liberación Estelar para acabar con los enemigos de la libertad. Programa de movimiento rápido y gráficos de gran calidad.

```

10 REM CARGADOR PARA GAME OVER
15 CLR:POKE 65535,0:POKE 65536,0
20 REM POKES PARA USR 25800
30 REM POKES PARA USR 31668
40 RANDOMIZE USR 31668
    
```

SPECTRUM

```

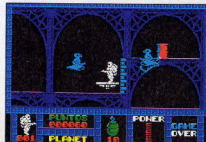
10 REM ** CARGADOR "GAME OVER" **
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 REM ** CLAVE FASE2: "ZAPPA" **
40 PRINTCHR$(147):CHR$(139):POKE53280,0:POKE53281,0
50 FOR=0TO123:READA:SW=8A:POKE272,A:R=NEXT
60 IFSC13941 THEN PRINT"ERROR EN DATOS":END
70 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A#
80 IF A#="" THEN POKE 319,173
90 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":B#
100 IF B#="" THEN POKE 324,173:POKE 327,173
110 INPUT"ARMA INFINITA (S/N)":C#
120 IFC#="" THEN POKE 332,173
130 INPUT"MOVIMIENTO HOMBRE MAS VELOZ (S/N)":D#
140 IFD#="" THEN POKE337,173:POKE342,173:00TO180
150 INPUT"VELOCIDAD (1=NORMAL/10=RAPIDO)":VE
160 IF VE<1 OR VE>10 THEN 190
170 POKE339,VE
180 PRINT"COLOCAR LA CINTA Y PULSA ESPACIO"
190 WAIT197,60
200 SYS272:LOAD
210 DATA 162,27,168,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2
220 DATA 240,240,169,48,141,139,2,169,1,141,168,2,162,237
230 DATA 168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141,176,3
240 DATA 76,199,2,169,169,141,206,60,169,234,141,140,59,141
250 DATA 141,59,2,169,141,81,22,169,116,141,111,10,169,1
260 DATA 141,112,10,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12,165
270 DATA 172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74
280 DATA 83,70,238,141,1,173,141,1,201,2,240,6,32,3
290 DATA 24,76,116,1,163,0,141,141,1,32,246,23,96,0
    
```

COMMODORE

```

10 REM WIDANGER GAME OVER
20 BOUND 0:IRE 0,0:MODE 2
30 OPENOUT "P":RANDOM 1300:CLOSIOUW
30 LOCATE 0,12:PRINT"GAME ":LOCATE 6,14:PRINT"2-GAME "
35 IF IKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOSUB 0
0:CALL 36500
40 IF IKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOSUB 0
0:CALL 36500
45 GOTO 35
50 LOCATE 2,LOCATE 1,10:PRINT"Grandad":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Energy":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 9070,0:POKE 90,92,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 9059,0:
65 RETURN
70 MOVE 2:LOCATE 1,10:PRINT"BLA-LASER":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"BLA MIRAS":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 8587,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"EREGIA":
INPUT AS:IF AS="q" THEN POKE 6682,0
75 RETURN
    
```

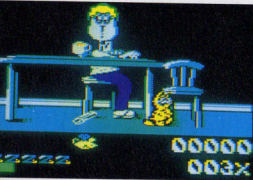
AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Garfield

Arlene, la inseparable novia de Garfield, ha sido secuestrada y encerrada en el depósito municipal. Para liberarla tendremos que echar mano de toda nuestra habilidad e inteligencia, en una aventura donde la sagacidad será decisiva.



```

10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE :SUMO:FOR n=5F00 TO 5BF39:REA
D=4:BYTENVAL(1)*5+2:IF n,byte:sumo
+byte:next:if sum:=7474 THEN PRINT"Error
n no lo data":END
40 INPUT"no tener nombre":a$:if UPPER(a)
=)S"THEN POKE 5BF1C,0:POKE 5BF1D,0
50 INPUT"no tener suma":a$:if UPPER(a)
=)S"THEN POKE 5BF1D,0:POKE 5BF17,0
60 INPUT"no tener ataques de hambre":a$:
if UPPER(a)=)S"THEN POKE 5BF22,0:9
70 INPUT"Fantasia inicial":a$:if LEN(a)
<30 THEN POKE 5BF27,VAL(a$)
80 "Comenzar con el raton":a$:if UP
PER(a)=)S"THEN POKE 5BF2C,1FE:POKE 5BF
2D,50:POKE 5BF32,0:POKE 5BF33,1E
90 PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE :LON ERROU G
D=0 :9:TAPE
100 REMOY 8:FFFF:LDAD"1":44000:CALL 5BF0.
110 DATA #3,21,0,40,11,F4,11,82,0,ED,80
:21,15,BE,22,2F,2,CD,F4,1,21,0D,24,22,80
:1E,21,0D,24,22,CF,1E,2E,3A,32,61,25,3E,
1,32,70,4D,21,0,E,22,5F,0,21,FE,0,22,84,0
:CF,0:A
    
```

AMSTRAD

```

10 REM *** CARGADOR GARFIELD
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=52992T053064:READA:POKET,A:S=S+
A:NEXT
22 IFS<7498THENPRINT"ERRASTE EN LOS DA
TAS...":
30 INPUT"sin NECESIDAD de COMER (S/N)":
CS:IFCS="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"sin NECESIDAD de DORMIR (S/N)":
DS:IFDS="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"NADIE MANDA a PASEO a GARFIELD
(S/N)":PS:IFPS="N"THENPOKE53056,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA de GRAFIELD Y
DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKEB16,0:POKEB17,207:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,150,142,
182,3,140,179,3,96,160,44,185,28,207
110 DATA 153,167,2,136,16,247,76,167,2,
162,180,160,2,142,30,9,140,31,9
120 DATA 76,224,149,162,193,160,2,142,1,
39,8,140,140,8,76,40,8,169,44,162
130 DATA 16,141,26,99,141,45,99,142,6,1
50,76,0,95,70,86,67
    
```

COMMODORE

LISTADO 1		LISTADO 2	
LINEA	DATOS	CONTROL	
45	FE3E0304F2D52E000E 688		
46	E031FF22FFAFAD3000 1274		
47	F87E91110CF8A8E0F0 1056		
48	F480B377EDB8A8E0F0 1056		
49	F480B377EDB8A8E0F0 1259		
50	F1E00F6E0E9292010 681		
51	2A08E0121413130C 681		
52	583C1E031E542185 681		
53	583C1E031E542185 681		
54	84C0E031193E0718 1047		
55	180D300128F7E070CF 747		
56	007E83E00000000000 1258		
57	000000000000000000 1083		
58	000000000000000000 1083		
59	000000000000000000 1083		
60	000000000000000000 1083		
61	000000000000000000 1083		
62	000000000000000000 1083		
63	000000000000000000 1083		
64	000000000000000000 1083		
65	000000000000000000 1205		
66	000000000000000000 1205		
67	000000000000000000 1205		
68	000000000000000000 1205		
69	000000000000000000 1205		
70	000000000000000000 1205		
71	000000000000000000 1205		
72	000000000000000000 1205		
73	000000000000000000 1205		
74	000000000000000000 1205		
75	000000000000000000 1205		
76	000000000000000000 1205		
77	000000000000000000 1205		
78	000000000000000000 1205		
79	000000000000000000 1205		
80	000000000000000000 1205		
81	000000000000000000 1205		
82	000000000000000000 1205		
83	000000000000000000 1205		
84	000000000000000000 1205		
85	000000000000000000 1205		
86	000000000000000000 1205		
87	000000000000000000 1205		
88	000000000000000000 1205		
89	000000000000000000 1205		
90	000000000000000000 1205		
91	000000000000000000 1205		
92	000000000000000000 1205		
93	000000000000000000 1205		
94	000000000000000000 1205		
95	000000000000000000 1205		
96	000000000000000000 1205		
97	000000000000000000 1205		
98	000000000000000000 1205		
99	000000000000000000 1205		
100	000000000000000000 1205		
101	000000000000000000 1205		
102	000000000000000000 1205		
103	000000000000000000 1205		
104	000000000000000000 1205		
105	000000000000000000 1205		
106	000000000000000000 1205		
107	000000000000000000 1205		
108	000000000000000000 1205		
109	000000000000000000 1205		
110	000000000000000000 1205		
111	000000000000000000 1205		

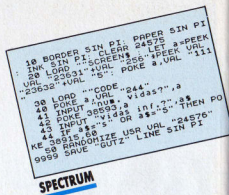
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.110

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Gutz

Te encuentras en las entrañas de un extraño monstruo estelar que te ha devorado. Tienes que recorrer los oscuros compartimentos de su aparato digestivo para acceder a sus órganos vitales y destruirlos. Antes de morir esta horrible bestia abrirá la boca y tú podrás alcanzar el espacio exterior.



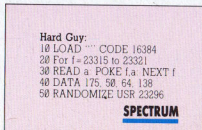
```

10 REM *** CARGADOR GUTZ
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=344T0417:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF <K>8553 THEN PRINT"ERROR EN LOS D
ATOS DEL DATA":STOP
30 INPUT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)":ES:I
FES="N"THENPOKE 373,44
40 INPUT"CONSULTA ILIMITADA DE MAPA (S/
N)":MS:IFMS="N"THENPOKE 383,44
50 INPUT"ATRAVESAR PAREDES (S/N)":P:IF
P<>"N"THEN60
55 POKE388,44:POKE393,44:POKE398,44:PO
KE403,44:POKE408,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE GUTZ Y PUL
SA SHIFT":WAIT63,1
90 POKE316,88:POKE317,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,162,108,160,
1,141,125,3,142,126,3,140,127,3
110 DATA 96,234,173,30,11,201,14,208,40
,169,165,141,22,189,169,44,173,212
120 DATA 19,169,0,141,156,255,169,32,1
1,96,37,169,225,141,97,37,169,39
130 DATA 141,98,37,169,165,141,99,37,1
9,228,141,100,37,173,13,220,96,70,86,67
  
```

COMMODORE

Hard Guy

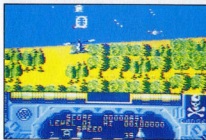
El objetivo es guiar a Butch a través de veinte pantallas llenas de peligros. El diabólico Dr. Tie Fu ha capturado a un grupo de veteranos de guerra a los que hay que liberar de su cautiverio.



SPECTRUM

Hellfire Attack

Si todavía dudás de vuestra maestría en lo que al control de cualquier arma bélica se refiere, podéis seguir entrenándoos con este programa que pone a vuestra disposición el helicóptero Super-Cobra, uno de los aparatos más sofisticados de todos los tiempos.



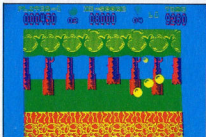
```

1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES380,1:POKES3281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR(147)
4 FORT=272T0319:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
5 IFS<4625>THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)":AS:IF
AS="N"THENPOKE301,44
9 INPUT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA":POKE198,0
10 IFFEEK(198)-OTHEN10
11 POKE16,16:POKE317,1:POKE2050,0:LOAD
D
30 DATA32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
40 DATA131,72,169,1,141,132,72,76,48,7
1,169,0,141,176,34,169,96
50 DATA141,11,48,169,173,141,35,49,76,
5,6,74,68,83
  
```

COMMODORE

Hopping Mad

Si crees que ya nada podrá sorprenderte en lo que a videojuegos se refiere, espera a cargar este programa y prepárate a controlar cuatro alocaadas bolas que recorren tanto la superficie de la Luna, como el fondo del mar. Te esperan muchas horas de diversión con uno de los juegos más adictivos que puedas encontrar.



```

18 REM Cargador Hopping Mad
20 REM Pedro Jose Rodriguez 88
30 MODE I:FOR #=&BF80 TO &BF2F:READ AS:P
OKE N,VAL(<#>+&#&BF80)
40 INPUT"VIDAS INFINITAS":AS:IF UPPER(CA
ERO DE VIDAS)POKE #,&B01,&A7 ELSE INPUT"Num
&BF80,VAL(AS)+&B
50 INPUT"Inmunidad":AS:IF UPPER(AS)="S"
THEN POKE #,&BF80,&C9:POKE #,&BF18,&C9
(&B) THEN POKE #,&BF1A,VAL(AS)+&B
70 INPUT"Partida continua":AS:IF UPPER(
AS)="S"THEN POKE #,&BF1F,&3A
(NUA):AS:IF LEN(AS)>3 THEN PARTIDA CON
&3A:POKE #,&BF24,VAL(AS)+&B
90 INPUT"Supr puntuacion":AS:IF UPPER(AS)
=&#>S"THEN POKE #,&BF29,&35
"ON ERROR GOTO 118:ITAPE
118 FOR #=1 TO 1000:NEXT:MODE I:OPENOUT:
KE #&D,0:POKE #&D1,&BF1CALL &FAB
120 DATA 3E,3E,35,32,55,45,3E,33,32,7E,41,3
,45,3E,34,32,81,58,3E,32,CB,61,3E,35,3A,CB
2,84,47,3E,38,32,7A,41,C3,8,48
  
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
50 REM *****
60 REM ** HOPPINGMAD *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 INPUT "PAPER 0 INK 7 C"
110 INPUT "QUIERES VIDAS INFI"
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFI"
130 INPUT "INTRODUCE LA CINTA"
140 INPUT "Y PULSA UNA T"
150 INPUT "PULSA UNA T"
160 INPUT "PULSA UNA T"
170 INPUT "PULSA UNA T"
180 INPUT "PULSA UNA T"
190 INPUT "PULSA UNA T"
200 INPUT "PULSA UNA T"
210 INPUT "PULSA UNA T"
220 INPUT "PULSA UNA T"
230 INPUT "PULSA UNA T"
240 INPUT "PULSA UNA T"
250 INPUT "PULSA UNA T"
260 INPUT "PULSA UNA T"
270 INPUT "PULSA UNA T"
280 INPUT "PULSA UNA T"
290 INPUT "PULSA UNA T"
300 INPUT "PULSA UNA T"
310 INPUT "PULSA UNA T"
320 INPUT "PULSA UNA T"
330 INPUT "PULSA UNA T"
340 INPUT "PULSA UNA T"
350 INPUT "PULSA UNA T"
360 INPUT "PULSA UNA T"
370 INPUT "PULSA UNA T"
380 INPUT "PULSA UNA T"
390 INPUT "PULSA UNA T"
400 INPUT "PULSA UNA T"
410 INPUT "PULSA UNA T"
420 INPUT "PULSA UNA T"
430 INPUT "PULSA UNA T"
440 INPUT "PULSA UNA T"
450 INPUT "PULSA UNA T"
460 INPUT "PULSA UNA T"
470 INPUT "PULSA UNA T"
480 INPUT "PULSA UNA T"
490 INPUT "PULSA UNA T"
500 INPUT "PULSA UNA T"
510 INPUT "PULSA UNA T"
520 INPUT "PULSA UNA T"
530 INPUT "PULSA UNA T"
540 INPUT "PULSA UNA T"
550 INPUT "PULSA UNA T"
560 INPUT "PULSA UNA T"
570 INPUT "PULSA UNA T"
580 INPUT "PULSA UNA T"
590 INPUT "PULSA UNA T"
600 INPUT "PULSA UNA T"
610 INPUT "PULSA UNA T"
620 INPUT "PULSA UNA T"
630 INPUT "PULSA UNA T"
640 INPUT "PULSA UNA T"
650 INPUT "PULSA UNA T"
660 INPUT "PULSA UNA T"
670 INPUT "PULSA UNA T"
680 INPUT "PULSA UNA T"
690 INPUT "PULSA UNA T"
700 INPUT "PULSA UNA T"
710 INPUT "PULSA UNA T"
720 INPUT "PULSA UNA T"
730 INPUT "PULSA UNA T"
740 INPUT "PULSA UNA T"
750 INPUT "PULSA UNA T"
760 INPUT "PULSA UNA T"
770 INPUT "PULSA UNA T"
780 INPUT "PULSA UNA T"
790 INPUT "PULSA UNA T"
800 INPUT "PULSA UNA T"
810 INPUT "PULSA UNA T"
820 INPUT "PULSA UNA T"
830 INPUT "PULSA UNA T"
840 INPUT "PULSA UNA T"
850 INPUT "PULSA UNA T"
860 INPUT "PULSA UNA T"
870 INPUT "PULSA UNA T"
880 INPUT "PULSA UNA T"
890 INPUT "PULSA UNA T"
900 INPUT "PULSA UNA T"
910 INPUT "PULSA UNA T"
920 INPUT "PULSA UNA T"
930 INPUT "PULSA UNA T"
940 INPUT "PULSA UNA T"
950 INPUT "PULSA UNA T"
960 INPUT "PULSA UNA T"
970 INPUT "PULSA UNA T"
980 INPUT "PULSA UNA T"
990 INPUT "PULSA UNA T"
1000 INPUT "PULSA UNA T"

```

SPECTRUM

```

10 REM ** CARGADOR HOPPING MAD
12 REM ** FOR F.V.C.
14 REM **
16 REM **
18 REM **
20 REM **
22 REM **
24 REM **
26 REM **
28 REM **
30 REM **
32 REM **
34 REM **
36 REM **
38 REM **
40 REM **
42 REM **
44 REM **
46 REM **
48 REM **
50 REM **
52 REM **
54 REM **
56 REM **
58 REM **
60 REM **
62 REM **
64 REM **
66 REM **
68 REM **
70 REM **
72 REM **
74 REM **
76 REM **
78 REM **
80 REM **
82 REM **
84 REM **
86 REM **
88 REM **
90 REM **
92 REM **
94 REM **
96 REM **
98 REM **
1000 REM **

```

COMMODORE

Humphrey

En una lejana galaxia, Humphrey, una famosísima estrella de cine apenas sobrevive del continuo acoso de sus fans. Para no volverse loco decide ponerse a pintar las habitaciones de su nueva casa. Tú tienes que ayudarle a hacerlo y a esquivar a los admiradores que le persiguen sin tregua.

```

1 FOR X=1600 TO 1988:POKE (X-1000),PEEK
(X):NEXT X:PRINT"PUES PLAY":CALL 600
10 MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A,A
: NEXT
15 PRINT "mete cinta original"
20 OPENOUT:"MEMORY 1996:CLOSEOUT:LOAD"
:11:1600:POKE 1743,167
25 PRINT "para el cassette"
30 FOR X=1935 TO 1988:READ A:POKE X,A:BE
XT
40 FOR X=1 TO 3:READ AS:PRINT AS;" (a/n)
": INPUT AS
50 READ J:IF AS="n" OR AS="M" THEN POKE
J,0:POKE J+1,0:POKE J+2,0
60 NEXT X
70 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 19
70,1
80 GOTO 1
110 DATA 0,13,24,21,9,10,20,3,11,1,17,26
,9,16,0,15
115 DATA 62,205,50,206,30,62,44,50,207,3
0,62,61,50,206,30
120 DATA 62,24,50,150,14,50,245,21,62,19
5,50,39,44,33,209,3,17,20,65,1,12,0,237,
176,195,232,3,62,0,254,40,56,1,175,50,71
,30,175,201
130 DATA "immune bichge",1952
140 DATA "immune moscas",1929
150 DATA "immune electr.",1960

```

AMSTRAD

```

10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=1 TO 3:READ AS,A,PRINT AS;" (a/n)":INPUT DS:CS=LEFT$(CS,1)
60 IF CS="n" OR CS="M" THEN POKE A,0:POKE A+1,0:POKE A+2,0
70 NEXT X
72 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 64687,J
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLORS,5,1:CLS
210 CLEAR 1,34299!
220 BLOAD"cas:humphr
230 BLOAD"cas:toto
240 DEFUSR64777:IN:R(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,29,134,33,160,140,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,255,133
205,225,0
1010 DATA 93,0,64,1,144,162,197,229,205,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,242,2
05,231,0
1020 DATA 62,24,50,127,87,50,245,94,62,195,50,39,111,62,205,50,27,122,62,156,50
,28,122,62,214,50,29,122,39,99,253,17,156,214,1,12,0,237,176,195,191,135,62,0,254
,40,56,1,175,50,159,125,175,201,-1
1030 DATA immune enemigos,64627
1040 DATA immune moscas,64830
1060 DATA immune electricidad,64835

```

MSX

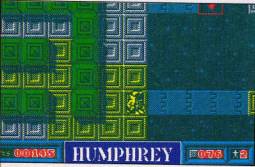
LISTADO 1		LISTADO 2	
10	LOAD "" CODE 65440	LINEA	DATOS
20	FOR X=1 TO 3: READ AS,D	CONTROL	
30	PRINT AS;" (a/n)?"	1	21EFFFF2E7F00210030 1340
40	DIM R(1): INPUT R	2	11EEDFCDE565000000021 773
50	IF R<0 OR R>255 THEN PO	3	78F71173FF8178EFD80 1492
60	KE D,0:POKE D+1,0:POKE D+2,0	4	3E1032296832EC713EC3 948
70	PRINT "fase: (0-39)?"	5	324F888888101000000 898
80	CLS:PRINT "introduce la c	6	08E3EC32767829E3C377 944
90	INTS ORIGINAL:USR 65490	7	78E632787821C6FF11 1135
100	DTR "immune electr.",65440	8	9CDE818C88E8888888 137
110	DTR "immune moscas",65435	9	3E0E623001AF32E77D 994
120	DTR "immune electricidad",65440	10	8FC90000000000000000 976

DUMP: 400.000 N° BYTES: 32

SPECTRUM

Hundra

Para romper el mafeicio divino que sufre Jurond, rey de los vikingos del norte, su hija Hundra debe reunir las tres gemas sagradas y partir luego en busca de su padre que se encuentra prisionero en una tierra inexplorada.



Diccionario de Pokes

```

1 *HUNDRA
2 *HUNDOS J.8
10 SCREEN:KEYOFF:POKE#CAB,1:IFORN=482507048252:POKE,0:HEXN
20 LOCATE,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/A)?":J8:1FJ8="S":THENPOKE48250,1
30 LOCATE,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/A)?":J8:1FJ8="S":THENPOKE48251,1
40 LOCATE,23:INPUT"HACE FALTA COGER GOMAS PARA ADARAR EL JUEGO (S/A)?":J8:1FJ8="S":THENPOKE48252,1
50 CLS:LOCATE,18:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":J8:INPUT(1)
60 COLOR,1,1:SCREEND
70 CLEAR 200,358991
80 BLOAD"cas",8:BLD"ODAS":8:BLD"ODAS":8:BLD"ODAS":8:BLD"ODAS":8
90 CLEAR 200,48737
100 BLOAD"cas"
110 IPEEK(48222)THENFOR=48447870484490:POKE,0:HEXN:FOR=484807048480:POKE,0:HEXN
120 IPEEK(48221)THENPOKE48450,0
130 IPEEK(48222)THENPOKE48451,ANC3
140 DEFUSR=48230:J8=USR(1)
    
```

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE I:FOR N=64 TO 80:READ A$:POKE
  N,WAL(8)*A$,NEX
40 INPUT"VIDAS INFINITAS":J8:IF UPERS(A)=$
  A$:G"THEN POKE 487,83A
50 INPUT"INMUNIDAD":J8:IF UPERS(A)=$
  A$:G"THEN POKE 487,83A
60 INPUT"Cuálquier número de gomas":J8:1
  F UPERS(A)=$"THEN POKE 48C,AC3
70 INPUT"Arrojar parades":J8:IF UPERS
  (A)=$"THEN POKE 691,AC9
80 INPUT"Caminar sobre el agua":J8:IF UP
  (A)=$"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
  90 PERS(A)=$"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
  90
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  :FOR N1 TO 100:NEXT:N1 ERROR GOTO 100
  :HTAPE
  :MODE 0:BORDER 0:INK 0:MEMORY 43FF
  :10 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
  :20 DATA 1C,4000:CALL 6A4
  :30 C3,32,87,21,7E,0,22,88,2,C3,0,2,3E,
  :40 D0,32,64,7E,32,28,82,3E,30,32,EE,81,3E,C
  :50 A,32,64,7E,3E,0D,32,43,7E,21,AA,7E,22,46
  :60 C3,1A,72
    
```

AMSTRAD



LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Hundra
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE I:FOR N=64 TO 80:READ A$:POKE
  N,WAL(8)*A$,NEX
40 INPUT"VIDAS INFINITAS":J8:IF UPERS(A)=$
  A$:G"THEN POKE 487,83A
50 INPUT"INMUNIDAD":J8:IF UPERS(A)=$
  A$:G"THEN POKE 487,83A
60 INPUT"Cuálquier número de gomas":J8:1
  F UPERS(A)=$"THEN POKE 48C,AC3
70 INPUT"Arrojar parades":J8:IF UPERS
  (A)=$"THEN POKE 691,AC9
80 INPUT"Caminar sobre el agua":J8:IF UP
  (A)=$"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
  90 PERS(A)=$"THEN POKE 696,690:POKE 697,6
  90
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  :FOR N1 TO 100:NEXT:N1 ERROR GOTO 100
  :HTAPE
  :MODE 0:BORDER 0:INK 0:MEMORY 43FF
  :10 DATA F3,21,0,40,11,0,2,1,50,1,ED,80
  :20 DATA 1C,4000:CALL 6A4
  :30 C3,32,87,21,7E,0,22,88,2,C3,0,2,3E,
  :40 D0,32,64,7E,32,28,82,3E,30,32,EE,81,3E,C
  :50 A,32,64,7E,3E,0D,32,43,7E,21,AA,7E,22,46
  :60 C3,1A,72
    
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	314FFD0210000C05665 773	
2	C05666C05667C05668C05669C0566A	
3	1100183E3F73CD8085C0 933	
4	1100183E3F73CD8085C0 933	
5	110183E3F73CD8085C0 933	1084
6	110183E3F73CD8085C0 933	1084
7	853E333243932FC9324E 1082	
8	8221E99C2F58083C9CF 1629	

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 80

SPECTRUM

Ikari Warriors

Nos encontramos en misión ultrasecreta, en un recóndito lugar de Centroamérica. Para encontrar al general Alexandre Bonn, debemos recorrer cada centímetro de la selva y evitar a los múltiples enemigos que nos asedian.

```

10 REM POR SALVADOR DE SAN PEDRO
20 REM PARA MICROVANIA
30 MODE I
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)?":
  J8:IF UPERS(A)=$"S" THEN V1=I:GOTO
  68
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-68)":J8:IF N
  (1) DE N:48 THEN 58
60 SYMBOL AFTER 254
70 MODE 8:FOR I=8 TO 15:READ X:INK I,X:IN
  EXT: BORDER 2
80 LOAD"screen.bin"
90 OPENOUT"D:\HEHORY 4799\LOAD\Iwarriors
  "
100 IF V1=I THEN POKE 46914,8:POKE 46915
  ,8:POKE 46916,8
110 POKE 46EAD,8
120 CALL AFFD8
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
  2,21,22,19
    
```



Indiana Jones

Volvemos a tener como protagonista a un conocidísimo personaje cinematográfico. En este caso, nuestro amigo Indy llega a la aldea india de

```

10 REM *****
20 REM *****
30 REM CARGADOR SPECTRUM
40 REM DE IKARI WARRIORS
50 REM POR J.J.G.O.
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 BORDER 0:INK 0:BORDER 0:C
  LEAR 6399:GO SUB 9888
120 POKE 32655,0
130 LET A$="INMUNIDAD TOTAL":G
  O SUB 1000:IF A THEN POKE 64843
  ,8:GO TO 148
135 GO TO 200
140 LET A$="CAMBIAR NUMERO DE V
  IDAS":GO SUB 1000:IF A THEN GO
  TO 200
150 INPUT "CANTAS (1-44) ?":A:
  IF A1 OR A44 THEN BEEP .1,20:
  GO TO 150
160 POKE 64835,A
200 LET A$="GRABAR INFINITAS":
  GO SUB 1000:IF A THEN POKE 64
  851,0
210 LET A$="BARRAS INFINITAS":G
  O SUB 1000:IF A THEN POKE 64848
  ,0
220 INPUT "... PRINT B1: PAPER 2
  :INK 7: FLASH BRIGHT I:AT 1:
  6:" CARGANDO IKARI ORIGINAL"
230 LOAD "CODE 64723: PRINT US
  R 8:R400
1000 INPUT "... LET A$=:?" :P
  R (INT B1: PAPER 1: INK 7:AT 1,0):
  RB (32-LEN A1)/2:A$,
  1000 INPUT "K:?" :K:IF K(1)=$ "A
  N K$":N THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$(K)="" THEN GO TO 10
  20
1030 BEEP .2:LET A=K$:"N":RE
  TURN:LET SUMA=0:FOR R=64000 TO
  64054:READ R:POKE A,R:LET SUM
  R=R+R:NEXT R:RETURN
9010 READ R:IF SUMA(3) THEN PRI
  NT INK 7:FLASH BRIGHT EN O
  R:O3:STOP
9020 FOR R=5 TO 15: BEEP .1:RD R
  :NEXT R:RETURN
9030
9100 DATA 33,9,250,34,201,254
  9110 DATA 195,171,254,33,23,250
  9120 DATA 17,0,64,1,58,0,237
  9130 DATA 176,195,0,64,13,21
  9140 DATA 84,3:1,284,255,255
  9150 DATA 155,237,184,52,0,50
  9160 DATA 154,62,0,40,230,187
  9170 DATA 154,62,0,40,230,187
  9180 DATA 58,142,156,195,96,255
  9190 DATA 57
9999 SAVE "LD IKARI" LINE 110
    
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Inside Outing
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 8 : INK 7 : BORDER 8 : C
4000 : LOAD "" : CODE 6000 : C
LEAR 65535 : CLS
50 FOR N=1 TO 5 : READ AS,N
60 PRINT "LINEA:",INKEY:IF AS="" : N
70 LEAVE
80 LEAVE
90 LEAVE
100 LEAVE
110 LEAVE
120 LEAVE
130 LEAVE
140 LEAVE
150 LEAVE
160 LEAVE
170 LEAVE
180 LEAVE
190 LEAVE
200 LEAVE
210 LEAVE
220 LEAVE
230 LEAVE
240 LEAVE
250 LEAVE
260 LEAVE
270 LEAVE
280 LEAVE
290 LEAVE
300 LEAVE
310 LEAVE
320 LEAVE
330 LEAVE
340 LEAVE
350 LEAVE
360 LEAVE
370 LEAVE
380 LEAVE
390 LEAVE
400 LEAVE
410 LEAVE
420 LEAVE
430 LEAVE
440 LEAVE
450 LEAVE
460 LEAVE
470 LEAVE
480 LEAVE
490 LEAVE
500 LEAVE
510 LEAVE
520 LEAVE
530 LEAVE
540 LEAVE
550 LEAVE
560 LEAVE
570 LEAVE
580 LEAVE
590 LEAVE
600 LEAVE
610 LEAVE
620 LEAVE
630 LEAVE
640 LEAVE
650 LEAVE
660 LEAVE
670 LEAVE
680 LEAVE
690 LEAVE
700 LEAVE
710 LEAVE
720 LEAVE
730 LEAVE
740 LEAVE
750 LEAVE
760 LEAVE
770 LEAVE
780 LEAVE
790 LEAVE
800 LEAVE
810 LEAVE
820 LEAVE
830 LEAVE
840 LEAVE
850 LEAVE
860 LEAVE
870 LEAVE
880 LEAVE
890 LEAVE
900 LEAVE
910 LEAVE
920 LEAVE
930 LEAVE
940 LEAVE
950 LEAVE
960 LEAVE
970 LEAVE
980 LEAVE
990 LEAVE

```

LISTADO 2

Linea	datos	control
1	00000000000000000000	000
2	00000000000000000000	000
3	00000000000000000000	000
4	00000000000000000000	000
5	00000000000000000000	000
6	00000000000000000000	000
7	00000000000000000000	000
8	00000000000000000000	000
9	00000000000000000000	000
10	00000000000000000000	000
11	00000000000000000000	000
12	00000000000000000000	000
13	00000000000000000000	000
14	00000000000000000000	000
15	00000000000000000000	000
16	00000000000000000000	000
17	00000000000000000000	000
18	00000000000000000000	000
19	00000000000000000000	000
20	00000000000000000000	000
21	00000000000000000000	000
22	00000000000000000000	000
23	00000000000000000000	000
24	00000000000000000000	000
25	00000000000000000000	000
26	00000000000000000000	000
27	00000000000000000000	000
28	00000000000000000000	000
29	00000000000000000000	000
30	00000000000000000000	000
31	00000000000000000000	000
32	00000000000000000000	000
33	00000000000000000000	000
34	00000000000000000000	000
35	00000000000000000000	000
36	00000000000000000000	000
37	00000000000000000000	000
38	00000000000000000000	000
39	00000000000000000000	000
40	00000000000000000000	000
41	00000000000000000000	000
42	00000000000000000000	000
43	00000000000000000000	000
44	00000000000000000000	000
45	00000000000000000000	000
46	00000000000000000000	000
47	00000000000000000000	000
48	00000000000000000000	000
49	00000000000000000000	000
50	00000000000000000000	000

DUMP: 40.000
BYTES: 1.249

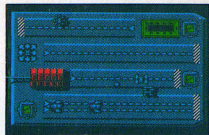
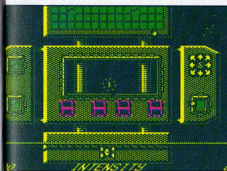
SPECTRUM

```

10 REM *** CARGADOR INTENSITY COMMODORE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=2720368:READA:POKET,A:S+S:A:NE
XT
22 IF S<>10656 THEN PRINT"ERROR EN LOS
DATAS...":STOP
30 INPUT"SKIMERS Y DROIDS ILIMITADOS (S
/N)":S$
32 IFSS=""N"THENPOKE343,44:POKE346,44:PO
KE349,44:POKE352,44
40 INPUT"R.U.S INAGOTABLES (S/N)":RS:IF
RS=""N"THENPOKE357,44:POKE360,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE INTENSIT
Y PULSA SHIFT" :WAIT653.1
90 POKE16,16:POKE17,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,24
0,3,140,245,3,96,162,43,160,1
110 DATA 142,203,161,140,204,161,76,0,1
60,162,0,189,59,1,157,167,2,232
120 DATA 224,64,208,245,76,167,2,162,18
0,160,2,142,143,8,140,144,8,76
130 DATA 16,8,162,193,160,2,142,59,9,14
0,60,9,76,16,8,169,255,141
140 DATA 151,97,141,166,97,141,53,98,14
1,66,98,169,36,141,140,183,141,9
150 DATA 100,76,160,8,70,86,67

```

COMMODORE



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Intensity
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 8 : INK 7 : BORDER 8 : C
LEAR 65535 : LOAD "" : CODE 6000 : C
4000 : CLS
40 INPUT "Skimert y drones in
finitos": LINE AS : IF AS="" : S
50 THEN POKE 343,49 : POKE 346,44
60 INPUT "Sin enloques?" : LIN
E AS : IF AS="" : S THEN POKE 60
133,8
60 INPUT "Numero de niveles? (
1-16)": LINE AS : IF LEN AS THEN
POKE 60138,16 : INSERTA CINTA ORI
GINAL... : PAUSE 180 : INK 8 : CLS
80 PRINT AT,1,10: PAPER 1 : INK
7 : INTENSITY : LOAD "" : CODE 6
400 : RANDOMIZE USR 60000
90 CLEAR : SAVE "INTENS.BAS" : L
INE 10 : SAVE "INTENS.IN" : CODE 6
000 : 142 : VERIFY "" : VERIFY "CO
D E

```

LISTADO 2

1	2177E11885EED3555CD	1243
2	01770E0E083EC332854C	1129
3	C880C351FF14085653	1260
4	5E23562115DCD47FDE2E	1191
5	13F72553C3C333250	1850
6	D1C81BCD3E32654CDE1	1129
7	21805E22335D308B3E	837
8	133325021888233250	437
9	3EC32515D21CFE2E252	931
10	133325021888233250	837
11	80CF22525D21E2E11E8	979
12	133325021888233250	837
13	457022C90A08CC743E	993
14	C3584083E18322578C3	736
15	80F0E0E0E0E0E0E0E0E	249

DUMP: 40.000
N° BYTES: 142

SPECTRUM

Intensity

Nuestro objetivo es liberar a los colonos de una estación espacial atacada por hordas alienígenas. Este sencillo argumento nos introduce en una estupenda prueba de habilidad, notablemente diferente de otros clásicos

masacradores de marcianos. Su elevado nivel de dificultad nos obligará a jugar con el cargador en la mano, pues de otra forma resulta casi imposible poder llegar hasta el final.

Jack the Nipper

Jack es todavía un «inocente» bebé, que un buen día, se escapa de la cuna aprovechando un descuido de sus padres. Sin que

nadie le vea, sale a la calle en busca de posibles «víctimas». Un juego divertidísimo para disfrutar haciendo todo tipo de gamberradas.

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

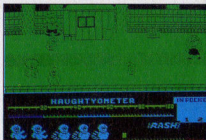
```

10 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 65
293,242
20 CLS: PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL, PULSA PLAY Y LUEGO PULSA UNA TECLA."
30 IF INKEY="" THEN GO TO 30
40 PRINT USR 65293
    
```

LISTADO 2

N.º	Frecuencia	Datos	Control
1	F331FFFFDD	100251100	1109
2	C03A000037	510DFPESC3	1030
3	23FF140815F	33E0FD3FE	1124
4	DBFE1FES20F	6024F8FC0	1476
5	CD678530FA	1150410FE	1676
6	2B7C8520F9C	DE30530F4	1350
7	059CCDE305	30E43EC658	1319
8	30E92420F1	086C9DE705	1229
9	30D578FED4	30F4CDE705	1550
10	D079EE034F	2500060D18	933
11	18062005D7	50019083	844
12	11ADC8701F	4F131852DD	879
13	23100006D8	02E1CDA6FF	967
14	D03E5E58C8	150608D2C	1479
15	FF7CAD6778	8320D1AFD3	1583
16	FE1032CDAR	FF00000000	1186
17	30307597C8	84FF3E893D	1168
18	20PDA704C8	3E7FDBFE1F	1349
19	A9E62020F4	792F4FE607	1199
20	F600D3FE37	9000000000	975
21	0000000000	00000031FF	304
22	7F1100FF21	000E40101A4	826

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242



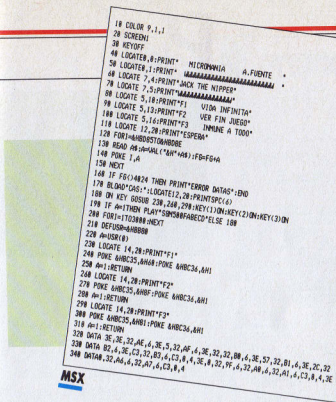
```

10 REM Jack the Nipper
20 REM
30 REM por A.C.L.
40 REM
50 LOCATE *NIPPER*:POKE &A050,0:POKE &A059
  ,&A5
60 FOR I=&A500 TO &A5A0:READ A:POKE I,A:
  NEXT
70 CALL &A000
80 DATA &3E,0,&32,&FF,&39,&32,&00,&3A,&BC
  3,&81,&10
    
```

JACK THE NIPPER

VIDAS INFINITAS
POKE &39FF,0
POKE &3A00,0

AMSTRAD



MSX

Jack the Nipper II

Cuando el avión que lo conduce a Australia sobrevuela la jungla africana, Jack salta utilizando como paracaídas su pijama.

Mucho nos tememos que la selva no volverá a ser lo que era. El objetivo del juego es realizar el mayor número posible de gamberradas y conseguir que el marcador de travesuras alcance su valor máximo.

```

10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=27210323:READA:POKET A15=S+A:NEXT
22 IF SC=0060 THEN PRINT "ERROR EN DATAS..":GOTO 10
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":VS:IF VS="N" THEN POKE 304,44
40 INPUT "INMUNE A BICHOS (S/N) ":BS:IF BS="N" THEN POKE 304,44
50 INPUT "INMUNE A GOLPES (S/N) ":GS:IF GS="N" THEN POKE 307,44
60 INPUT "INMUNE A CAIDAS (S/N) ":CS:IF CS="N" THEN POKE 312,44
70 INPUT "INMUNE AL AGUA (S/N) ":AS:IF AS="N" THEN POKE 315,44
80 PRINT "PREPARA A CUENTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT 605,1
90 POKE 816,16:POKE B17,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,26,150,141,16,130
120 DATA 162,96,142,40,151,141,13,130,76,16,120,70,86,67
    
```

SPECTRUM

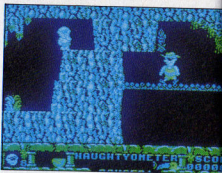


COMMODORE

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Jack the Ripper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 MODE 1:FOR n=AA88 TO AA99:READ a$;P
40 n=VAL("A"+n):INEXT
48 INPUT "Vidas infinitas? ";a$;IF UPERS
(a$)=5 THEN POKE AA827,a$ ELSE INPUT "Num
ero de vidas? ";a$;POKE AA82,a$
50 INPUT "Coca infinitos? ";a$;IF UPERS
(a$)=5 THEN POKE AA831,c$
48 INPUT "Inmune a los enemigos? ";a$;IF
UPERS(a$)=5 THEN POKE AA826,a$
70 INPUT "Pantalla inicial? ((1-19)) ";a:
IF a THEN POKE AA836,a$
80 INPUT "Ver al final del juego? ";a$;IF
UPERS(a$)=5 THEN POKE AA836,a$
90 PRINT:PRINT:INJECT cinta original...
*:FOR n=1 TO 1000:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:TAPE
100 MODE 8:LOAD "*" :&4000:CALL AA888
110 DATA F3,21,8,48,11,8,1,1,4,2,ED,0E,0
1,25,A8,11,8,3,1,2C,0,ED,08,3E,C3,32,0E
1,21,8,3,22,0F,1,C3,8,1,F3,3E,39,32,0C,7
8,3E,8,22,0F,58,3E,21,32,2E,50,3E,28,32
30,4E,32,0C,4E,3E,8,A7,28,C,32,81,50,32,
C1,58,32,C5,58,32,30,7E,C3,8,4D
    
```



Jet Set Willy

Este juego es la segunda parte de Manic Miner. El minero es ahora un hombre rico que vive en una gran mansión, en la que acaba de celebrar una fiesta. Quiere llegar a su dormitorio para poder descansar, pero no va a resultarles fácil, ya que su ama de llaves no está dispuesta a permitirsele hasta que la casa quede limpia y recogida.

```

10 REM RUTINA GENERAL DE CARGA
20 PAPER 1:INK BORDER 1:C
LEAR 32757
30 PLOT 0,100:DRU 255:0
40 INK PAPER 8:INK 0:FLASH
LLY AT 18,4: CARGANDO JET SET UI
50 FOR n=0 TO 10 STEP 3: BEEP
-1:n: BEEP --:3:10-n: NEXT n
60 LOAD --:CODE
70 INPUT "Pantalla inicial? ((1-19)) ";a:
80 IF n=1:PRINT #0:"VALOR --:V.
90 THEN GO TO 100:AND INKEY$="A"
100 RANDOMIZE USR 33795:GO TO 70
34795,n n = Pantalla inicial.
35699,0 Vidas infinitas.
36477,1 No se mata al caer.
41983,256 n = Objeto al caer.
Para acceder al dormitorio.
Desactiva la aparición de
todos los objetos móviles.
Recolección automática de
objetos.
35123,0
37874,0
    
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM Jack the Ripper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-07
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 0:C
LEAR 24831: LORD "CODE 23296:P
300:05:0
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: INPUT "Numero de Vidas
23337,0: INPUT "Numero de Vidas
54:POKE 23309,a$
50 INPUT "Coca infinitos? ";
LINE a$: IF a$!="" THEN POKE
23347,a$
60 INPUT "Inmune a enemigos? ";
LINE a$: IF a$!="" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT "Pantalla inicial? ((
-19)) ";a: IF a THEN POKE 23350,a$
80 INPUT "Ver final del juego?
LINE a$: IF a$!="" THEN P
OKE 23350,60
90 PRINT BRND:"Inserta cinta o
poker 23296,0: PRUSE 1000:INK 0:
OKE 23296,0: CLEAR 23296:USR
SR 23296
100 CLEAR :SAVE "JACKbas" 23296
E 10:SAVE "JACKbin"CODE LINE 6
93:VERIFY "":VERIFY "":CODE
    
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	05158C05158C05158D0	1352
2	2180401100183E3FF37D	719
3	5685C05158D021806111	836
4	085F3E3FF37CD5685F3D	1852
5	F3A03E08324785F3C932	1850
6	0F083E18324785F358F	1845
7	863E08327280C32C832	710
8	EEC1320807329887C308	1284
9	850C108001111008F37	651
10	C3560500000000000000	286

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 930

SPECTRUM

Jail Break

Los presos de una cárcel de alta seguridad se han evadido y están aterrizando a toda la ciudad. Además de un nutrido arsenal de armas y municiones, han rapado al alcalde que es su rehén.

```

Jail Break:
POKE 5330,n n = num. de vidas
10 LOAD "CODE
20 FOR A = 29755 TO 29763
30 READ b: POKE a,b NEXT a
40 RANDOMIZE USR 29696
50 GO 62,210,50,129,198,42,248,255,233
    
```

SPECTRUM

```

10 *****
20 *****
30 ***** CARGADOR JET SET WILLY *****
40 *****
50 ***** J.M.H. 1988 *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 MODE 1:INK 0:0:PAPER 0:INK 1,2:PEN CHR$(24):CHR$(1)
110 LOCATE 1,2:PRINT "Introduce cinta/disc y pulsa una tecla"
120 CALL $8B06
130 MEMORY 81FF: LOAD "jet2",&3100:LOAD "jet3",&7100
140 LOCATE 3,5:INPUT "Usas un 464 S/N "rs:IF r<>"S" AND r<>" " THEN POKE 361
78,rs:POKE 36175,rs6
150 LOCATE 3,7:INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N) "rs:IF r="" OR r="" THEN
EN POKE &2A06,0
160 IF r<>"S" AND r<>" " THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 128
y multiplo de 8) "rs:POKE &1F0F,rs
170 LOCATE 3,11:INPUT "Los monstruos no matan (S/N) "rs:IF r="" OR r="" THEN
EN POKE &B7D,0
180 RUN:JET1
    
```

SPECTRUM

```

10 COLORS 1,1:SCREEN=KEYOFF:CLEAR
&B0FF:LOCATE 14,8:PRINT "CARGADOR" :LOC
ATE 12,18:PRINT "JET SET WILLY" :&D0FF:CX
57
20 CLS:LOCATE 2,5:INPUT "MINE A T000 (
S/N) "rs:IF rs="" OR rs="" THEN POKE &A9FC
&B ANCH=8:UT000
25 LOCATE 4,1:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/
N) "rs:IF rs="" OR rs="" THEN POKE &A5CA
&:UT000
30 LOCATE 7,7:PRINT$(C30):LOCATE 7,10
PUT "NUMERO DE VIDAS ((1-4)) "n:IN0:40
&N1:UT000
34 PEEK&A10:IN
40 LOCATE 8,1:INPUT "RECOLECCION AUTO. DE O
BJETOS (S/N) "rs:IF rs="" OR rs="" THEN
POKE &A7E4,rs:PRINT$(C30):LOCATE 9,10
PUT "NUMEROS A COGER ((1-8)) "n:IN0:800
&N1:UT000
44 POKE&A7E4,rs
&N1:UT000
48 LOCATE 10,10:PRINT$(C5):LOCATE 10,1
INPUT "DIFICIL EN PANTALLA ((0-8)) "n:1
    
```

```

60 ANCH=UT000:UT000
44 POKE&A7E4,rs
70 POKE&A7E7,rs:INT (TIME/1000)-1:FO
&N1:UT000:NEXT COLORS:1,1:SCREEN=DEFO
SR=&A7E4:rs:UT000
    
```

MSX

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Karnov

Para salvar a la humanidad, ¡cómo no!, nuestro héroe, un pacífico artista de circo, decide emprender la ardua tarea de rescatar el

legendario tesoro de Babilonia, oculto en un siniestro e inaccesible territorio.

LISTADO 1

```

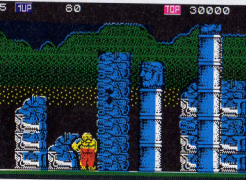
10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM *****
50 REM ***** KARNOV *****
60 REM *****
65 REM ***** PAPER 0 INK 7: C
70 BORDER 0,24999 POKE 23650,0
75 CLEAR "CODE 65107,389
78 LOAD "CODE QUIERES VIDAS INFI
100 INPUT "":AS: IF AS="N" THEN
NITRAS (S/N) "QUIERES TIEMPO INFI
POKE 65409,0
110 INPUT "":AS: IF AS="N" THEN P
NITE(S/N) "INTRODUCE LA CINTA
800 PRINT PULSA UNA T
ORIGINAL
ECLA: "PRASE 0"
900 LOAD "CODE 30000
900 CLS : RANDOMIZE USR 6187
    
```

LISTADO 2

```

1 F3C30CF0F371400153E 1078
2 8003FE2108FF5E0DFE1F 1499
3 E62047FBC0DE7FE30FA 1712
4 21158410FE287BC520F9 967
5 CDE3FE308E993C20FE 1817
    
```

SPECTRUM



COMMODORE

```

1 REM KARNOV
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T90:READA:POKE32991+N.A.S:S+A:
NEXT:POKES3281,1:POKES3280,1
4 IF$310955THENPRINT"ERROR EN DATAS":S
TOP
5 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ":AS:IFA
S="N"THENPOKE33061,44
6 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N) ":AS:IFAS
="N"THENPOKE33064,44
7 INPUT"PASAR DE NIVEL AL MORIR (S/N) ":
AS
8 IFAS="N"THENPOKE33069,44:POKE33072,44
9 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA:AS="N"
10 GETAS:IFAS="N"THENINGOT010
11 POKES808,223:POKE809,128:POKE2050,0:L
OAD
30 DATA162,241,160,128,169,224,142,233,
2,140,234,2,141,202,2,76,237
35 DATA246,169,32,141,20,1,169,16,141,2,
9,1,169,129,141,30,1,162
40 DATA189,35,129,157,0,7,232,224,32,
208,245,76,13,129,169,32
45 DATA141,28,204,169,0,141,29,204,169,
7,141,30,204,141,32,208,96
50 DATA169,36,141,223,128,141,44,140,16
9,234,141,184,128,141,183,128,141
55 DATA322,208,96,74,66,83
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 309

Last Ninja II

Bajo este título encontrarás un sorprendente megajuego dividido en seis partes. Además de un nivel gráfico insuperable y de una increíble animación de personajes, el argumento de este programa posee la rara habilidad de envolver al jugador, convirtiéndolo en protagonista de una verdadera película.

```

10 REM Cargador The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
...lin=80:dir=&A000:GOSUB 60:lin=290:di
r=&B0F0:GOSUB 60
40 CLS:PRINT"inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL 48037
50 MODE 1:MEMORY 637C0:LOAD"1":.637C1:CAL
L 6.837C:LOAD"1":.6400C:CALL 4BFO0
60 READ AS:IF AS="N"THEN RETURN
70 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b
yte=VAL("6"+MID$(as,n,2)):POKE dir.byte:
dir=dir+sum:sum=byte:NEXT IF sum=con T
HEN lin=lin+10:GOTO 60 ELSE PRINT"Error
en la linea":lin=END
80 DATA F321004001030338EBD,785
90 DATA 4FE05FAE7700230B79B1,1047
100 DATA 20F5E2FC619212E4001,976
110 DATA D50E24E05FAE770023,1191
120 DATA 0B78B120F52100401100,699
130 DATA 89010303E0B03E403236,835
140 DATA B93EC325A8921480522,908
150 DATA 5589C32E9DD2199B811,1371
160 DATA C300C678B2100002274,873
170 DATA BC216405229ABCC3039C,1088
180 DATA 216D0522600C34000AF,781
190 DATA 329C3C3EC329CAB217F,1060
200 DATA 05229DABC340063E10CD,915
210 DATA 37ACD05BCD0F5C0D5E5,1717
220 DATA 21B00538040B2800523,606
230 DATA 232318F5AF235E235612,782
240 DATA 3EC329CAB217F05229D,990
250 DATA ABED1C1F1C91873A03,1501
260 DATA AD302083CE3A383AEE,1115
270 DATA 3D00000000000000000,650
280 DATA *
290 DATA F32100A01000501BF00,650
300 DATA EDBC300050000000000,613
310 DATA *
    
```

AMSTRAD

```

10 REM The last ninja 2
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 BORDER 0 INK 8: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "CODE 25000: C
L:
40 PRINT 80:"inserta cinta ori
ginal...": PRASE 100: POKE 23624
,0: CLS
50 RANDOMIZE USR 25000
    
```

LISTADO 2

```

1 D021D803139003E7F37 1046
2 C08A538FF1F25137511 1055
3 18F481C0D9E8D8213CF4 1251
4 28C8E05D918178A8E8 1070
5 28E4B181188A7ED42EE2 1209
6 F101180403300F0180 1312
7 28E1C1CF11C9F801CA 1347
8 763500E0D6310000023 1385
9 80F1E1E80C7480F218E 1383
10 6211800E0800000000C 1176
11 80F3C130B7FE02C1840 1284
12 11FF1721B3FD2821FDD 1129
13 80F3C130B7FE02C1840 1284
14 FD21385CE0562158270 1136
15 80F3C130B7FE02C1840 1284
16 085CC1D85E192937EE2 1093
17 C67238078B128F6F33 1153
18 28DDE21DFF1163E6F0 1434
19 4988ED8C30805115993 1212
20 CD3F20DFEED8DC62170 1836
21 18F8AF23139F3E32323 1383
22 30F31153F619480ED8B 1142
23 61E1F1C90098C1819 979
24 631E02E9F290EAD66F 1174
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 270

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

Lazer Tag

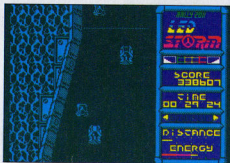
En la academia de entrenamiento Lazer Tag, los cadets practican un emocionante juego que consiste en intentar completar un intrincado recorrido mientras los demás tratan de alcanzarle con sus disparos.

```
1 REM LAZER TAG
2 REM
3 REM Juan Carlos Rodriguez
4 REM
5 CLEAR 25535 POKE 23650,0
6 LOAD "SCREENS" POKE 43739
7 LOAD "CODE"
8 INPUT "VIDAS?" AS IF
9 IF
10 GO TO 5 THEN POKE 43142
11 GO TO 5
12 POKE 42217,0
13 RANDOMIZE USR 42244
```

SPECTRUM

Led Storm

Bienvenido a esta mortal y original carrera, que tiene lugar en alguna época futura, y en la que tendrás oportunidad de demostrar nuevamente tu madera de campeón. Como es costumbre, deberás esquivar cantidad de obstáculos y peligros, mientras el combustible de tu coche se consume irremediamente.



```
8 PRINTCHR$(147):FORN=272TO311:READA:PO
KEN,A:S-S+A:NEXT
9 IFS<>4179THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
11 POKES3280,PEEK(162):GETAS:IFAS=""THE
N11
12 POKEB16,16:POKEB17,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA45,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

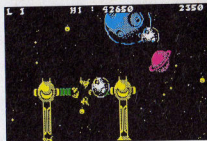
COMMODORE

```
1 REM ***** LED STORM *****
2 REM **** SPECTRUM 48K ****
3 MERGE "": RUN 10
3S POKE 37227,0: REM NO MORIR
AL ROTARSE LA ENERGIA
```

SPECTRUM

Light Force

El consejo de GEM reacciona rápidamente ante la amenaza de una ofensiva extraterrestre y ordena que todas sus fuerzas espaciales entren en acción. Tú eres el temido Light Force y deberás destruir la mayor parte de las naves e instalaciones enemigas.



```
5 REM CARGADOR LIGHTFORCE
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
LEAD PENS: LOAD "CODE": LOAD "G
CODE": POKE 40673,9: RANDOMIZE
USR 18434
```

SPECTRUM

```
10 REM *****
CARGADOR LIGHT FORCE *****
20 REM
30 REM *****
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DP":LOCATE 15,12:PRINT "
LIGHT FORCE"
50 MEMORY &3FFF:LOAD"LIGHTFORCE",84000
60 POKE 84065,MC:POKE 84065,5
70 FOR N=8500 TO 8522:READ A:POKE N,A:BE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IF U
PPERS(AS)<>"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)":V:POKE 8501,V
100 INPUT "ATRAVEGAR EMERIGGE (S/N)":B:
IF UPERS(B)="" THEN POKE 8508,B
120 IF UPERS(AS)="" THEN POKE 8506,0
130 CALL 8515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
62,48,50,192,121,62,196,50,126,122,201,
53,0,64,17,220,5,1,0,32,237,176,195,220,
5
150 SPEED WRITE 0:SAVE"CARGADOR LIGHT"
AMSTRAD
```



Live and Let Die

James Bond, el más carroza de los agentes secretos, se enfrenta al Dr. Kananga, un poderoso narcotraficante, en una de sus espectaculares aventuras. Su objetivo es localizar y destruir las factorías donde se manipula la droga.

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador Vive y deja morir
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BFO0 TO &BF11:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Fuel infinito":a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Misiles infinitos":a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF06,&C9
60 INPUT"Terminar siempre con exito":a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410:POK
E &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
200 DATA 3E,19,32,3,74,3E,21,32,86,74,3E
,28,32,1F,6B,C3,FD,5
    
```

AMSTRAD

```

1 REM LIVE AND LET DIE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177
,252,145,252,200,208,249,230,253
5 DATA208,245,169,76,141,225,295,169,23
7,141,226,255,169,246,141,227,285
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
1,186,255,169,0,32,213,285,169,32,141,222,
15 DATA169,0,32,213,285,169,32,141,224,3
3,169,107,141,223,3,169,1,141,224,3
20 DATA76,0,4,169,238,141,160,20,169,76
,141,211,247,169,200,141,212,247
21 DATA169,247,141,213,247
22 DATA238,32,208,96
29 POKE53281,1:POKE53280,1
30 FORN=268TO386:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
31 INPUT"NUNCA MUJERES (S/N)":A$:IFA$="N
"THENPOKE365,44
32 INPUT"INMUNIDAD (S/N)":G$:IFG$="S"TH
ENGOTO35
33 PRINT"NO APARECEN OBTACULOS ":INPUT"
Y FUEL INFINITO (S/N)":F$:
34 IFF$="S"THENPOKE374,68:POKE379,248
35 IFG$="N"ANDF$="N"THENPOKE370,44:POKE
375,44:POKE380,44
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
50 GETA$:IFA$=" "THEN50
60 SYS288
    
```

COMMODORE



```

1 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
2 REM *
3 REM * J.R. LEON TORIBIO *
4 REM * SPECTRUM 48K *
5 REM *
6 REM * LIVE AND LET DIE *
7 REM *
8 REM *-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*
10 CLEAR 24999: PAPER 0: BORDE
R 0: INK 0: CLS
15 LET a=0: LET b=0
20 INPUT "FUEL INFINITO": INK
7: A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN L
ET a=106
30 INPUT "MISILES INFINITOS":
INK 7: A$: IF A$="S" OR A$="s" TH
EN LET b=171
35 PRINT AT 13,5: INK 7: "INTRO
DUCE CINTA ORIGINAL
P
ULSA UNA TECLA": PAUSE 0: LOAD
"CODE"
40 FOR n=32879 TO 32890: READ
C: POKE n,C: NEXT n
50 DATA 62,281,50,125,a,175,50
,124,b,195,0,130
60 RANDOMIZE USR 32768
    
```

SPECTRUM

Livingstone, supongo

Una original aventura llena de obstáculos y vicisitudes, en la que, representando el papel de Henry

Morton Stanley, debemos viajar al corazón de la peligrosa selva africana para dar con el paradero del famoso Dr. Livingstone, al que se supone extraviado en algún recóndito viaje. No le resultará fácil salir ileso de esta prueba.

```

1 REM LIVINGSTONE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO20:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>2038THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETA$:IFA$=" "THENGOTO6
7 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
15 DATA32,165,244,169,44,141,96,9,169,1
34,141,98,9,169,69,141,99,9,76,16,8
    
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

10 SCREEN 1:CLS:PRINT "OPERA":
BLOAD "CAS":R

MSX

```
10 POKE &60,ASC("O")
20 POKE &61,ASC("P")
30 POKE &62,ASC("E")
40 POKE &63,ASC("R")
50 POKE &64,ASC("A")
```

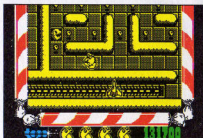
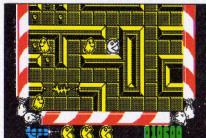
AMSTRAD



Mad Mix Game

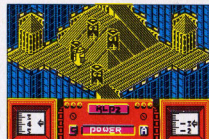
Cocovillage era una tranquila ciudad habitada por los seres más simpáticos y tragones del mundo, los comeocos, hasta que un día sus más acérrimos enemigos, los pelmazoides, decidieron organizarse y atacar. Un juego divididísimo que se desarrolla en quince niveles.

```
10 REM *****
20 REM * Autor: Merchan D. *
30 REM * 9/85/1986 *
40 REM * MAD MIX GAME *
50 REM *****
60 BORDER 0:PI:PI:PAPER 0:PI
70 PI=PI+1:CLR:USR 24576
80 LDR "MADMIX.CH":CODE 24576
90 PI=PI+1:CLR:USR 24576
100 IF "R" OR "S" THEN PO
110 INPUT "num. vidas":a
120 POKE 39920,a
130 INPUT "fase inicial":a
140 POKE 39980,a
150 INPUT "puntos de salida":a
160 IF "R" OR "S" THEN PO
170 IF "R" OR "S" THEN PO
180 PRINT USR 24576
```



Magnetron

Este juego es algo más que la segunda parte de Quazatron. Es un fascinante reto a tu imaginación, una odisea espacial y cibernética en la que desempeñas el papel de KLP2, un droide de combate y mantenimiento diseñado para una peligrosa misión: desactivar los reactores nucleares de los ocho niveles de los que consta la estación orbital de Magnetron.



LISTADO 1

```
10 REM Cargador del Magnetron
20 REM Pedro José Rodríguez-BB
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 8: C
LERR 65399: LDR "" :CODE 65400: P
DK: 93859: CLS
40 INPUT "Power infinito?":L
50 IF "S" THEN POKE 65401,0
60 INPUT "Tiempo infinito en c
oblate":GRAPPLE: LINE AS:
IF "S" THEN POKE 65405,0
70 INPUT "Nunca sámpre en co
blate":GRAPPLE: LINE AS:
IF "S" THEN POKE 65401,0
80 POKE 65405,0: POKE 65500,0
90 PRINT "S":Inserta cinta o f
inal...: PRUSE 100: INK 0: CLE
AR:
100 PRINT AT 1,10: PAPER 1: INK
" MAGNETRON": LDR "":CODE 52
400: POKE 52564,193: POKE 52555,
128: POKE 52566,255: RANDOMIZE U
SR 52499
100 CLR: SAUE "MAGNET.BAS": L
INE 18: SAUE "MAGNET.BIN":CODE 65
400,18: VERIFY "": VERIFY "COD
E
```

LISTADO 2

```
1 3215FF14D5E5235E2356 1036
2 2118D0A7E05E101CB18 1414
3 CDE323254CD2115FF22 999
4 65C03221150FF 1192
5 22339C30059E210232 657
6 5B2188B223359210FF 779
7 11A18D012108D00C32 961
8 08E2132CE881363F22 701
9 0295F3248CB11C032 1350
10 C5C03E132F1C0AF2FA 1432
11 C8C388A887C42427C44 1006
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 104

SPECTRUM

```
10 REM *** CARGADOR MAGNETRON
12 REM *** POR FRANCIS VERDUJ
20 FORT=0TO110:READA:POKE49152+T.A:S=S+
1:NEXT
22 IF S<12364THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ITAS...":STOP
30 INPUT"TIEMPO DE GRAPPLE ILIMITADO (S
/N)":G$
42 IF G$="N"THENPOKE49221,44:POKE49226,4
4
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2.
40 INPUT"REPLICAS ILIMITADAS (S/N)":R$:
FRS="N"THENPOKE49231,44
50 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":E
3:IF E$="N"THENPOKE49234,44:POKE49239,44
60 INPUT"INMUNE A ENCONTRAZOS (S/N)":
S
150 DATA 169,76,141,244,20,169,2,141,24
62 IF I$="N"THENPOKE49244,44:POKE49249,4
```

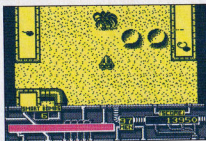
```
4:POKE49254,44
Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
100 DATA 32,165,244,162,14,160,192,142,
240,3,140,245,3,96,162,27,160,192
110 DATA 142,142,151,140,143,151,76,0,1
51,160,69,185,41,192,153,167,2,136
120 DATA 16,247,76,167,2,162,180,160,2.
142,143,8,140,144,8,76,16,8
130 DATA 162,193,160,2,142,59,9,140,60,
9,76,16,8,169,173,141,247,50
140 DATA 169,208,141,250,50,169,44,141,
65,37,141,166,20,169,36,141,169,20
150 DATA 169,76,141,244,20,169,2,141,24
5,20,169,23,141,246,20,76,0,1,70,86,67
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Marauder

Las famosas joyas de Ozymandius han sido localizadas en el interior de una fortaleza automatizada. A bordo de Marauder, tu habitual vehículo de combate, debes conseguir recuperarlas. Un estupendo arcade de acción.



```
30 REM *****AMADOR*****
40 REM *   MERCHAN   *
50 REM *   RIBERA    *
80 REM **MARAUDER 09/07/86**
110 CLEAR 24767: INK 7: BORDER
0: PAPER 0: FOR f=55000 TO 55032
: READ a: POKE f,a: NEXT f: FOR
f=23400 TO 23418: READ a: POKE f
:a: NEXT f
120 DATA 33,0,252,17,96,236,1,2
0,237,176,62,201,50,115,236,20
5,96,236,62,104,50,165,254,62,91
,50,166,254,205,19,252,201
130 DATA 62,0,50,61,102,62,0,50
,183,133,62,245,50,66,102,195,0
,128,201
140 INPUT "num. fase?",a
150 LET a=a-2: POKE 23401,a
160 LOAD "CODE 64512: RANDOMIZ
E USR 55000: RANDOMIZE USR 64531
```

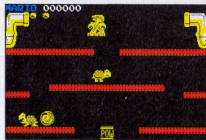
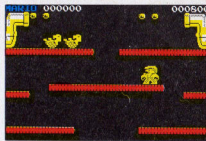
SPECTRUM

```
10 REM ** CARGADOR MARAUDER (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272T0304:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>4522THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
=N"THENPOKE293,44
40 INPUT"BOMBAS ILIMITADAS (S/N)":B$:IF
B$=N"THENPOKE296,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MARAUDER
Y PULSA LA TECLA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,248,162,151,160
,181,141,202,4,142,203,4,140,204,4
110 DATA 96,169,173,141,106,36,141,248,
18,108,252,255,70,86,67
```

COMMODORE

Mario Bros

Un divertidísimo juego en el que tendrás que hacer acopio de habilidad, rapidez y reflejos para ayudar a los simpáticos hermanos Mario a realizar sus múltiples chapuzas.



```
10 FOR I=53229 TO 53256:
READ A: POKE I,A: C=C+A:
NEXT
20 IF C=3204 THEN
SYS 53229
30 PRINT "ERROR": END
40 DATA 198,157,169,0
,162,1,168,32,186,255,32,
189,255,32,213,255,169,
208,141
50 DATA 146,4,96,14,0,
42,76,3,1
```

COMMODORE

```
10 REM CARGADOR MARIO BROS
20 REM POR ALBERTO URU/A
30 POKE 23658,8: POKE 23693,7:
CLEAR 25087: POKE 23739,111: LO
AD "SCREEN$: LOAD "CODE
"
40 INPUT "INMUNE ",A$: IF A$="
S" THEN POKE 52553,0
50 INPUT "SUPER FACIL (SORPRES
ITA)",A$: IF A$="S" THEN POKE 5
4000,0
60 RANDOMIZE USR 50188
```

SPECTRUM

Mask

A Matt Trakker se le ha encomendado una misión suicida. Debe infiltrarse en las cuatro zonas del tiempo invadidas por los Venoms, y tras rescatar a siete agentes que han sido hechos prisioneros, ha de llegar hasta la base de Venom y destruirla. El juego consta de cuatro niveles: Boulder Hill, Prehistoria, Lejano futuro y Base Venom.



```

10 MODE 1:FOR n=&F00 TO &F74:READ a$:a
=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
20 INPUT"Vidas & Tiempo suficiente (S/N)
i":a$:#IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF5C,
&C3:POKE &BF5E,&92:POKE &BF5F,&62
30 INPUT"Bombas infinitas (S/N)":a$:#IF UPPE
UPPER(a$)="S" THEN POKE &BF67,0
40 INPUT"Invulnerable (S/N)":a$:#IF UPPE
R$(a$)="S" THEN POKE &BF6C,201
50 MODE 1:LOCATE 4,24:PRINT"Inserta cint
a - MASK - original":CALL &BF00
60 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,00,11,00,00,C
D,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,87,01,11
,23,BF,01,11,00,ED,B0,8E,00,3E,C0,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,21,A0,01,01,0F,00,11,41,BF,ED,00,00
,6B,00
70 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,21,59,BF,22,FA,01,C3,B7,01,FS,
E5,3E,2A,21,5B,00,32,04,82,22,DS,82,3E,3
D,32,A3,91,3E,FD,32,42,8B,E1,F1,C3,7D,04
    
```

AMSTRAD

Match Day II

Como segunda parte del estupendo juego del mismo título, este nuevo programa vuelve a introducirnos en un disputado partido de fútbol, lleno de movimiento y emoción.



```

10 REM CARGADOR MATCHDAY II
20 REM POR JOHN F. BARBERO
30 CLEAR 30000 LOAD ""SCREEN$
40 LOAD ""CODE REM COLOCAR
AQUI HAS POKES 41295,0
50 RANDOMIZE USR 41052
    
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** *****
40 REM ** *****
50 REM ** *****
70 BORDER 0 PAPER 0 INK 7 C
L$
80 POKE 23650,0
90 LOAD ""CODE 50000
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) "A$ IF A$="N" THEN
POKE 50040,0
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NITAS (S/N) "A$ IF A$="N" THEN
POKE 50050,0
120 INPUT "CON CUANTAS BOMBAS Q
UIERES ENDEZAR (0-255) "A$ POKE
50070,A
130 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INTO (S/N) "A$ IF A$="S" THEN
GO TO 100
140 POKE 50057,0 POKE 50060,0
150 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) "A$ IF A$="N" THEN
N POKE 50070,0
160 INPUT "QUIERES ANULAR ARVO
DEL TERCER NIVEL (S/N) "A$ IF
A$="N" THEN POKE 50087,0
170 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA DE PAUSE"
180 RANDOMIZE USR 50000
    
```

LISTADO 2

```

1 00218A0011A003EFF37 1127
C0560530F13E21320CAB 913
7E3032000000000000 822
217CC3113000016400ED 936
08CF24000000000000 1305
70320090AF32C8A4327E 1096
003200843C32008043E 862
002700410032000000 979
11A332C93E761200360 994
    
```

DUMP: 50.000
N.º DE BYTES: 90

SPECTRUM

Meganova

Estamos con Sunset un megapiloto interplanetar que ha robado el increíble Sprocket-System y quiere llevarse al planeta Terra-1. Pero las fuerzas imperiales no van a consentirlo y movilizan a toda su flota que se encargará de perseguirle en Meganova, en el espacio exterior y también en Terra-1.



```

10 REM cargar MEGANOVA
20 REM POR TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 MEMORY 40000:MODE 0:PRINT "PULSA PLAY
"
50 FOR N=41500 TO 41507:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60 LOAD ""!C":POKE 41109,28:POKE 41110,16
2:CALL 41000
70 DATA 62,0,50,200,103,195,125,78
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

1 * POKES MEGANOVA
2 * MARCOS J.B
3 SCREEN 0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR 100,34900:POKE6HFCAB,1
4 LOCATE 0,23:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) :";AS:IF AS="S" THEN VI=1:ELSE VI=0
5 LOCATE 0,23:INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-255) :";NV:IF NV<1 OR NV>255 THEN GOT0 5
6 LOCATE 0,23:INPUT "NUMERO A DISPAROS ENEMIGOS (S/N) :";AS:IF AS="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0,23:INPUT "CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER- DER UNA VIDA (S/N) :";AS
:IF AS="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT "LOS CODIGOS DE ACCESO SON ";LOCATE 10,12:PRINT "2 CARGA
; 26719";LOCATE 10,14:PRINT "3 CARGA: 16640";LOCATE 9,18:PRINT "PULSA UNA TECLA "
* INPUT(1)
9 BLOAD "CAS";R:BLOAD "CAS";
10 POKEAHHB86,0:POKE6HB733,NV:IF VI THEN POKE 6BH9E9,0
11 IF IE THEN POKE6HA5B4,201
12 IF CM THEN M=6H9D85:GOSUB 14:M=6H9FD:GOSUB 14:M=6H9P22:GOSUB 14
13 DEFUSR=60000:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R,0:NEXT R:RETURN
    
```

MSX

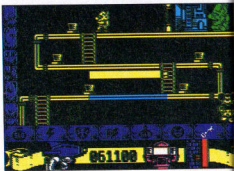
```

10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
5: BORDER 0: CLS
60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
70 LOAD ""CODE : POKE 6520,24
5: POKE 65521,255
75 FOR N=65525 TO 65532: READ
A: POKE N,A: NEXT N
80 RANDOMIZE USR 65470
90 DATA 62,0,50,126,126,195,62
98
    
```

SPECTRUM

Mickey Mouse

El Rey de los Ogros ha lanzado un maléfico hechizo sobre Disneylandia. Sólo Mickey Mouse podría recuperar los cuatro trozos de la varita mágica de Merlín y salvar a sus amigos. Para llevar a cabo tan difícil misión dispone de un pequeño mazo de caucho y una pistola de agua.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ***** J.E BARBERO **
34 REM ** POKES
35 REM ** AHMADOR MERCHAN **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** *****
50 REM ** MICKY MOUSE *****
65 REM
66 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 23658,8
68 LOAD "CODE 25000"
69 INPUT "NIVEL INICIAL DE AGU
R(1-255) :";POKE 25040,U
100 INPUT "QUIERES AGUA INFINIT
A " :AS: IF AS="N" THEN POKE 2504
110 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS EN SUBJUEGOS " :AS: IF AS="N"
THEN POKE 25050,U
8000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA " : PRASE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 25000
    
```

LISTADO 2

```

1 D0213D5C1125013EFFF37 834
2 C0808530F1E8E8334880 894
3 3E134495227E611150 867
4 C0B11E08E08BC3495C3E 1069
5 1E3E87704732489F3240 1157
6 BEC38870000000000000 577
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 54

SPECTRUM

```

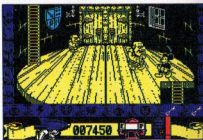
10 REM *** CARGADOR MICKY MOUSE
12 REM *** POR F.V.C
20 FORT-272T0337:READA:POKET,A:5-S+A:NE
XT
22 IFSK>7282THENPRINT"ERRATE EN LOS DA
TAS...":STOP
30 INPUT "AGUA ILIMITADA (S/N) :";AS:IFAS=
"N"THENPOKE301,44:POKE304,44
40 INPUT "COMPLETAR SUBJUEGOS (LETRA Q)
(S/N) :";OS:IFOS="N"THENPOKE309,44
50 INPUT "VIDAS INFINITAS EN SUBJUEGOS (
S/N) :";VS:IFVS="N"THENPOKE313,206
60 INPUT "LLAVES ILIMITADAS (S/N) :";LS:IF
LS="N"THENPOKE329,44
70 PRINT "PREPARA LA CINTA DE MICKY MOU
SE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
11,0,140,212,8,96,162,43,160,1
110 DATA 142,53,8,140,54,8,76,0,8,169,1
65,141,81,174,141,82,187,169
120 DATA 0,141,202,129,160,44,140,126,2
1,140,234,30,140,182,39,140,49,151
130 DATA 140,185,160,141,110,180,76,32,
128,70,86,67
    
```

COMMODORE

```

1 REM Cargador Mickey Mouse
2 REM por:
3 REM David Rodriguez
4 REM -----
5 REM
10 MODE 1,1:=150:CALL &B037
20 FOR X=&BFD0 TO &BF6F STEP 12
30 I+=10:READ L1N3,CBK3:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24:STEP 2
50 BY=VAL("X"+MID$(L1N3,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 NEXT Y
80 NEXT X
90 IF CHK<VAL("5"+CHK&S) THEN PRINT"ERR0
R EN " :IEND
100 NEXT
110 PRINT:PRINT
120 INPUT " Agua infinita (S/N) :";as
:IF UPPER(as)="S" THEN POKE &BFD0,60
130 PRINT
140 INPUT " Vidas infinitas videojueg
os (S/N) :";as:IF UPPER(as)="S" THEN POK
E &BF55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT " Inserta Cinta
Original" :CALL &BFD0
160 DATA 3EFFFCD6B8C060110080CDD77,50
170 DATA BCEBC083BCD7ABC21890111,672
180 DATA 02A0010F06E8B03E3C3211A0,439
190 DATA 210EC02200A0C0D0A21A801,3E8
200 DATA 1102A0010F06E8B03E683201,33C
210 DATA ACC00A03E33142B7321E02,40E
220 DATA 221F02C201F35E3032F964,44F
230 DATA 3E3D32E83E53E3CD21002132,44C
240 DATA 1E02221F0232A8E1E24F1E7,1,261
250 DATA E1C34E1E00000000000000,210
    
```

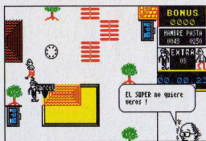
AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Mortadelo y Filemón

El Dr. Bacterio ha sido secuestrado por la A.B.U.E.L.A. La T.I.A. encarga a los superagentes secretos Mortadelo y Filemón, la peligrosa misión de rescatarlo. Prepárate para una lucha sin cuartel en la que apenas tendrás un momento de respiro.



```

1 REM MORTADELO Y FILEMON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 X=49152:L1=110:POKE53281,1:POKE53280,
1:PRINT " ESPERA UN MOMENTO":GOSUB90
4 N=0:INPUT "NUMERO DE VIDAS (0-88) :":N:
IFN OORN>88THENGOTO4
5 POKE49210,N
6 INPUT "DINERO INICIAL 0-65000":N:1FNK
OORN>65000THENGOTO6
7 Z=INT(N/256):Y=N-Z*256:POKE49200,Y:PO
KE49205,Z
8 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":AS
9 IFAS="N"THENPOKE49231,44:POKE49221,44
:POKE49226,44
10 INPUT " PAGAR IMPUESTOS (S/N) ":AS
11 IFAS="S"THENPOKE49236,44:POKE49241,4
4:POKE49246,44
12 INPUT "MUJERES DE HAMBRE (S/N)":AS
13 IFAS="S"THENPOKE49251,44:POKE49256,4
4:POKE49261,44
14 PRINT "PREPARA EL MORTADELO Y PULSA
UNA TECLA":AS=""
15 GETAS:IFAS=""THENGOTO15
16 SYB49152:POKE817,16:POKE817,1:POKE20
50,0:LOAD
90 FORN=1TO12:READBS:READY:S=0:FORF=1TO
10:AS=MID$(BS,F,2-1)
100 B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(AS,L))-48:
A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL
101 POKEX,B:X=X+1:S=S+B:NEXTF
102 IFS<YTHENPRINT"ERROR EN LINEA ":L1
:END
103 PRINT "LINEA ":L1:" CORRECTA ":L1:L1
+10:NEXTN:RETURN
110 DATA "A280BD14C09D1001CAE0",.1291
120 DATA "FFDF056000A0B00000000",.815
130 DATA "20A5F4A91E8DF503A901",.1199
140 DATA "8DF60360A92BBD2D0EA9",.1067
150 DATA "018D2E0E4C803FA92CD",.923
160 DATA "936FA9018D96FA901BD",.1143
170 DATA "A56FA92C8D5F8CA94C6D",.1251
180 DATA "5F81A9458D6081A98C8D",.1278
190 DATA "6181A94C8D668DA98E8D",.1307
200 DATA "678DA98D8D688DA94C6D",.1326
210 DATA "218DA93F8D228DA98D6D",.1173
220 DATA "238D4C06E4A44530000",.587
    
```

COMMODORE

```

60 MEMORY &3FFF:LOAD="",&4040:MODE 1:ADD=
&A000:AS="S":GOSUB 150:ADD=&BF00
70 INPUT "No morir de hambre (S/N) ":*,AS
:GOSUB 150
80 INPUT "Tener vidas ilimitadas (S/N) ":
*,AS:GOSUB 150
90 INPUT "Poder firmar cheques del SUPER
(S/N) ":*,AS:GOSUB 150:AS="S":GOSUB 150:P
OKE &40BF,0:POKE &40C0,&BF:CALL &A000
150 READ B$:IF B$="" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(A$)="S" THEN POKE add,VAL("&*+b
$):add=add+1
160 GOTO 150
170 DATA 21,40,40,11,40,0,01,0,02,ed,b0,
c3,40,0,*
180 DATA 3e,18,32,ab,26,*
190 DATA 3e,18,32,bd,61,*
200 DATA 21,0,0,22,fc,c,*
210 DATA c3,3c,61,*
    
```

AMSTRAD

```

10 BORDER NOT PI: INK VAL "7":
PAPER NOT PI: CLEAR VAL "50415"
:POKE VAL "23759",VAL "111": LO
AD ""SCREEN$: LOAD ""CODE : LOA
D ""CODE : CLS : PRINT FLASH SGN
PI:" PARA LA CINTA
20 INPUT "POKE (0-FIN) ":":P: I
F P=NOT PI THEN GO TO VAL "40"
30 INPUT "VALOR ":":U: POKE P,U
:GO TO VAL "20"
40 CLS : PRINT FLASH SGN PI:"
:IF ON EN MARCHA LA CINTA!
:LOAD ""CODE : PRINT USR VAL "1
6384"
    
```

SPECTRUM

El Mundo Perdido

El profesor Siriaco, eminente arqueólogo, decide adentrarse en un siniestro bosque donde se encuentran los vestigios de una extraña civilización procedente del planeta Sirius. Sólo que, los habitantes de este "Mundo perdido" han resultado convertidos en seres monstruosos de una gran crueldad.



Diccionario de Pokes

```

1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERDIDO' (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=54000! TO 56000!:READ A:POKE I,A:NEXT
30 BLOAD*cas:*,R
40 BLOAD*cas:*,R
50 DATA 201,201,201,1
60 DATA 177,39,201
    
```

MSX

```

1 REM CARGADOR 'EL MUNDO PERD
10 FOR I=55400 TO 65403: READ
20 POKE I,A:NEXT
30 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
40 BLOAD
40 DATA 1,73,122,201
    
```

SPECTRUM



The Munsters

Una legión de vampiros, zombies y fantasmas invade el número 1313 de la avenida del Pájaro Burlón y secuestra a Marilyn para obligar a los simpáticos miembros de la familia Munster a volver al infierno. Pero los Munster, que se encuentran muy a gusto en la Tierra y no quieren regresar a un mundo tan oscuro y maloliente, harán todo lo posible por rescatarla.



SPECTRUM

```

10 REM *** J.E BARBERO ***
20 REM *** SPECTRUM 48K ***
30 REM ***** THE MUNSTERS *****
40 REM
100 CLEAR 24999
300 CLS : CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2: INK 7:
FLASH 1: AT 0,4: INTRODUCE CINTA
ORIGINAL
400 RANDOMIZE USR 60000
    
```

LISTADO 2

```

1 316FFDD2180AC1150002 1067
2 375EFC05683AF13E70 1139
3 3217AC3E693218AC3EC3 915
4 321FAC3E693208AC3EEA 1007
5 3221AC3E693208AC3E6C 1045
6 08327180217602110003 1045
7 010033E0802100031100 070
8 70610033E0803E321F 795
9 ACE31003220AC3E0D30 870
10 AC310075C31FAC000000 764
    
```

DUMP: 40 000 N° DE BYTES: 97

```

10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$:
byte=VAL("&"a$):POKE n.byte:sum=sum+byte:
NEXT:IF sum<2319 THEN PRINT"Error en los
data!":END
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER$(a$)=""S"
THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos":a$:IF UPPER$(a$)=""S"
THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=1
TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"1",&4000:
CALL &80
80 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,BO,21,95,0,22,5,1,
C3,0,1,3E,21,32,DD,1E,3E,21,32,E2,1E,C3,84,3
    
```

AMSTRAD

Navy Moves

Este magnifico juego corresponde a la segunda parte del ya mítico «Army Moves». Se trata de un programa sensacional con un

objetivo aparentemente sencillo: localizar y destruir el submarino nuclear U-5544. Pero no te fíes de los peces de colores, porque la misión te costará sangre, sudor y lágrimas.

```

10 REM *****
20 REM *** J.E BARBERO ***
30 REM *** SPECTRUM 48K ***
40 REM *****
50 REM ***** NAVY MOVES *****
60 REM
ORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 25700: POKE 23658,0
70 INPUT "QUE PADE USR A CARGA
R 11 0 2":I
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
90 LOAD "CODE : RANDOMIZE USR
364"
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN P
OKE 49962,0
110 INPUT "QUIERES INMUNIDAD NI
NAL (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 330
120 POKE 60134,0: POKE 60135,0:
POKE 60136,0
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD TI
BURONES (S/N) ":AS: IF AS="" TH
EN POKE 55855,0
130 INPUT "QUIERES INMUNIDAD DI
    
```

```

34000 BUZOS (S/N) ":AS: IF AS=""
THEN GO TO 140
135 POKE 52524,0: POKE 52525,0:
POKE 52526,0
140 INPUT "QUIERES NO CHOCAR CO
N MOTUJETS (S/N) ":AS: IF AS=""
THEN GO TO 150
150 INPUT "QUIERES HATAR HORDNA
CON UN MISIL (S/N) ":AS: IF AS=""
5" THEN POKE 51850,1
160 INPUT "QUIERES HATAR PULDO
CON UN MISIL (S/N) ":AS: IF AS=""
5" THEN POKE 57002,1
170 CLS RANDOMIZE USR 47075
180 REM *****
200 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 2
210 POKE 59414,0: POKE 59415,0:
POKE 59416,0
220 INPUT "QUIERES BALAS INFINI
TAS (S/N) ":AS: IF AS="" THEN G
O TO 330
230 POKE 55789,0: POKE 55790,0:
250 INPUT "QUIERES LANZALLAMAS
INFINITO(S/N) ":AS: IF AS="" TH
EN GO TO 240
235 POKE 55856,0: POKE 55857,0
240 CLS RANDOMIZE USR 52300
    
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

PARTE 1

```

10 IF INKEY<>">" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cursor para NAVY
MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"-----"
:LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 10:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inmidad minas":PRINT"3- M
otojo no se choca":PRINT"4- Inmidad
milien":PRINT"5- Inmidad tiburones":
PRINT"6- Inmun. disparos de buzos":PRINT
"7- Inmidad pulpos":PRINT"8- Empezar
":PRINT:PRINT"Pulsa (1-8)":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
s="0" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:FOR I
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,1+5
60 FOR A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
o)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha el c
asette":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":BLO
AD"CAS":R:BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD7C:A
USR(A):BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDD6E:A:USR(
A):BLOAD"CAS":
90 FOR I=1 TO 7:READ B1,B2,B3,C1,C2,C3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,C1:POKE B2,C
2:POKE B3,C3
110 NEXT I:DEFUSR=&HDDA0:A:USR(A)
120 DATA 38249,38250,38250,0,0,0,41948,
41948,41948,201,201,201,48173,48174,481
75,0,0,0,45435,45435,45435,201,201,201

```

```

45480,45480,45480,201,201,201,40908,409
09,40910,0,0,0,45517,45517,45517,201,20
1,201

```

PARTE 2

```

10 IF INKEY<>">" THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cursor para NAVY
MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"-----"
:LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 15:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmidad":PRINT"2- B
elas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"5
ulsa (1-4)":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 40 ELSE IF A
s="4" THEN 80 ELSE A(VAL(AS))=A(VAL(AS))
:FOR I
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,1+5
60 IF A(I)=1 THEN AS="(S1)" ELSE AS="(N
o)"
70 PRINT AS:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
es 53817":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l casette":BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":
BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS":DEFUSR=&HDEA8
:A:USR(A):BLOAD"CAS":
90 FOR I=1 TO 3:READ B1,B2,B3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,0:POKE B2,0
:POKE B3,0
110 NEXT I:DEFUSR=&HDEA:A:USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584

```

MSX



Netherworld

Inmersos en un mundo macabro, sacado de alguna horrible pesadilla, debemos recoger un elevado número de diamantes desperdigados a lo largo de los

diez niveles del juego. La tarea se complicará hasta lo imposible si unimos al enrevesado laberinto, el acoso continuo de innumerables enemigos y el tiempo límite de que disponemos para conseguir nuestro objetivo.

```

10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &AF:READ a
:byte=VAL("&s"+a$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT I:sum>3479 THEN PRINT"Error en
los data..." :END
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S" THEN POKE &81,0
50 INPUT"Imunidad":a$:IF UPPER$(a$)="$S"
 THEN POKE &86,0:POKE &6B,0:POKE &9D,&C9
 THEN POKE &8E,0:POKE &8F,0:POKE &9A,&3E:POKE
 &9F,9:POKE &A4,&A7
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER$(a
$)="$S" THEN POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE
 &9F,9:POKE &A4,&A7
70 INPUT"Cualquier numero de diamantes":
a$:IF UPPER$(a$)="$S" THEN POKE &A9,&AF
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..."
:FOR n=1 TO 1000:NEXT
:FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1:LOAD"1
":&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0:CALL
&3FC0
100 DATA 3E,1,32,BF,27,3E,3D,32,CF,25,3E
,3D,32,D8,26,3E,2A,32,8F,27,3E,32,32,14,
18,3E,65,32,16,18,3E,7E,32,17,18,3E,3D,3
2,C1,64,3E,B4,32,E3,19,C3,0,1

```

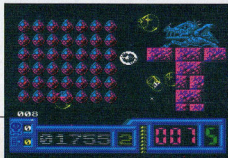
AMSTRAD

```

1 REM ***** NETHERWORLD *****
2 REM ***** SPECTRUM *****
3 REM ***** J.E.BARBERO *****
4 REM
5 MERGE "": RUN 30
30 CLEAR 24999: LOAD "":CODE :
POKE 25032,201: RANDOMIZE USR 25
000
40 POKE 33574,0: POKE 33575,0:
REM VIDAS INFINITAS
50 POKE 33093,201: POKE 33356,
195: REM ENERGIA INFINITA
60 RANDOMIZE USR 28316

```

SPECTRUM



Diccionario de Pokes

North-Star

Nuestro protagonista acaba de desembarcar en el primero de los once niveles que conforman la nave North-Star. Por ahora no hay ni rastro de alienígenas, pero su sexto sentido le dice que no será por mucho tiempo.



```
10 REM Cargador del North star
20 REM Pedro Jose Rodriguez-BB
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A048:READ a$:P
OKE n,VAL("&*+a$")NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER$(a
$)="$S"THEN POKE &A01F,&3C ELSE INPUT"Num
ero de vidas":a!:IF a<>0 THEN POKE &A024,
a
50 INPUT"No limitar vidas extra":a$:IF U
PPER$(a$)="$S"THEN POKE &A029,0
60 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &A033,&C9
70 INPUT"Oxigeno infinito":a$:IF UPPER$(
a$)="$S"THEN POKE &A030,0:POKE &A03D,0
80 INPUT"Immune a todo":a$:IF UPPER$(a$)
="$S"THEN POKE &A042,0
90 INPUT"Numero de niveles":a!:IF a<>0 TH
EN POKE &A02E,a+1
100 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":ON ERROR GOTO 110:TAPE
110 FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 0:MEMORY &
3FFF:LOAD!"",&4000:CALL &A000
120 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,1E,A0,11,0,3,ED,53,5,1,1,2B,0,ED,B0,C3
,0,1,3E,35,32,C,29,3E,4,32,9D,2B,3E,D0,3
2,7,2B,3E,A,32,EE,15,3E,CD,32,BB,22,3E,3
D,32,3A,2B,3E,E0,32,E4,2B,3E,5,32,D0,C,C
3,DA,A
130 'Vidas infinitas.....POKE &290C,&3C
140 'Numero de vidas.....POKE &289D,n
150 'No limita extras.....POKE &2B07,0
160 'Sin enemigos.....POKE &22BB,&C9
170 'Oxigeno infinito....POKE &2B30,0
180 '.....POKE &2BE4,0
190 'Immunidad.....POKE &CD0,0
200 'Numero de niveles...POKE &15EE,n+1
```

AMSTRAD

```
10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** *****
40 REM ** *****
50 REM ** *****
60 REM ** *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5
80 POKE 23658,0
90 LOAD "CODÉ 65420,46
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFI
NITRAS (S/N) ",A$: IF A$="S" THEN
105 POKE 65450,0: POKE 65453,0:
110 INPUT "QUIERES 65450,0:
INTO (S/N) ",A$: IF A$="N" THEN
120 INPUT "QUIERES OXIGENO INF
INITO (S/N) ",A$: IF A$="N" THEN
130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ",A$: IF A$="N" THEN
130 INPUT "CUANTOS NIVELES PARA
TERMINAR (0-11)",N: POKE 65467,
N
9000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" PAUSE 0
9100 RANDOMIZE USR 65428
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	F3310000DD2100401194	775
2	BF3EFF37CD5E05AFD3FE	1499
3	32F3BC32F9BC32FABC32	1506
4	FBC3264BC32E3B23E0B	1305
5	3224C0C3BF700000000	647

DUMP: 40000
N.º Bytes: 46

SPECTRUM

Operation Wolf

El objetivo principal de la operación es intentar rescatar a cinco rehenes encerrados en un campo de concentración del adversario, pero la cosa se complica al tener que realizar una serie de misiones imprescindibles

para localizar y liberar a los compañeros capturados. Estas misiones se llevan a cabo en seis escenarios diferentes que constituyen otras tantas fases del juego. Los extraordinarios efectos gráficos y sonoros de este programa podrán ser igualados, pero difícilmente superados.



Diccionario de Pokes

```

1 REM OPERATION WOLF
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES3280,1:POKES3281,1:PRINT" ESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
5 FORN=0TO29:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B:NEXTN
6 IFSC=6001:THEPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
7 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE386,44
8 INPUT"BALAS ILIMITADAS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE389,44
9 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE394,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA:IFAS="N"THENGOTO11
12 POKEB16,0:POKEB17,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATA9A,8D,8D,8B,03,A9,01,8D
32 DATA8C,03,60,A9,A5,8D,A9,8C
33 DATA8D,IF,89,A9,AD,8D,23,89
34 DATAAD,2D,9A,C9,A9,70,01,60
35 DATA9A,EE,8D,8A,03,6A,4A,53
100 READA:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A/9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN
    
```

COMMODORE

48K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 POWER BIN:POKE 25388,8
50 CLEAR 25398:POKE 25388,8
60 INPUT "Energia infinita?"
70 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
  A(0)=1
80 INPUT "granadas infinitas?"
90 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
  T(0)=1
100 INPUT "Cartuchos infinitos?"
110 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
  ET(0)=1
120 INPUT "Balas infinitas?"
130 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
  E(0)=1
140 INPUT "Continuar siempre al
  morir?"
150 LINE AS:IF AS(0)="S"
  THEN LET B(0)=1
160 PRINT "BIN":Inserta cinta
  original...:PRUSE 100:INK:C
  POK 25388,A5:SCREENS:LET d=PEEK
  25383:256:PEEK 25383:LET b=P
  EEK d:POKE d+11:LOAD:CODE
  POK d,b
180 IF a(0) THEN POKE 4199c,c
  POKE 4178c,c
190 IF a(1) THEN POKE 40719,c
  140 IF a(3) THEN POKE 48685,167
  150 IF a(4) THEN POKE 48681,167
  POKE 48682,195
170 IF a(5) THEN POKE 48784,c
  170 FOR n=22464 TO 22484:READ
  a:POKE n+8,USR n
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,5,88,225,32,216,95
  1,87,4,56,50,88,225,32,216,95
  1,195,162,135
    
```

128K

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
40 CLEAR 25398:POKE 25388,8
50 INPUT "Energia infinita?"
60 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
  A(0)=1
70 INPUT "granadas infinitas?"
80 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN LET
  T(0)=1
90 INPUT "Cartuchos infinitos?"
100 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
  ET(0)=1
110 INPUT "Balas infinitas?"
120 LINE AS:IF AS(0)="S" THEN L
  E(0)=1
130 INPUT "Continuar siempre al
  morir?"
140 LINE AS:IF AS(0)="S"
  THEN LET B(0)=1
150 PRINT "BIN":Inserta cinta
  original...:PRUSE 100:INK:C
  POK 25388,A5:SCREENS:LET d=PEEK
  25383:256:PEEK 25383:LET b=P
  EEK d:POKE d+11:LOAD:CODE
  POK d,b
180 IF a(0) THEN POKE 4199c,c
  POKE 4178c,c
190 IF a(1) THEN POKE 40719,c
  140 IF a(3) THEN POKE 48685,167
  150 IF a(4) THEN POKE 48681,167
  POKE 48682,195
170 IF a(5) THEN POKE 48784,c
  170 FOR n=22464 TO 22484:READ
  a:POKE n+8,USR n
180 RANDOMIZE USR 22464
190 DATA 49,5,88,225,32,216,95
  1,87,4,56,50,88,225,32,216,95
  1,195,162,135
    
```

SPECTRUM

```

1 "POKES OPER. WOLF"
2 "POR MARCOS J.B"
3 SCREEN 0:POKE&HFCAB,1:KEYOFF
4 FORN=&HF180TO&HF1A5:READ A#:AS=VAL("&h"&A#):S=S+A:POKEN,A:NEXTN:IF S(0)3297THENP
  RINT"ERROR EN LAS DATAS":END
5 LOCATE 0,23:INPUT"BALAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF181,0
6 LOCATE 0,23:INPUT"CARGADORES INFINITOS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF184,0
7 LOCATE 0,23:INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF18B,0
8 LOCATE 0,23:INPUT"VIDA INFINITA (S/N)":AS:IFAS="S"THENPOKE&HF190,0:POKE&HF195
  0
9 CLS:LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA":AS=INPUT(1):LOCATE 5,10:PRINT"CARGAND
  O:OPERATION WOLF":BLOAD"CAS":POKE&H92FF,&HBD:POKE&H92FF,&HBD:DEFUSR=&H9200:AS=U
  R(A)
100 DATA 3E,35,32,7C,9F,3E,3d,32,81,9F,3E,35,32,9E,9F,3E,34,32,8B,43,3E,77,32,3A
  ,A1,3E,5,32,9D,3D,3E,7,32,9E,3D,C3,40,A
    
```

MSX

```

10 REM Cargador Operation wolf
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A057:READ AS:P
  OKE n,VAL("&h"&AS):NEXT
40 INPUT"Energia infinita":AS:IF UPPE
  RS(AS)=""THEN POKE &A033,0:POKE &A038,0
50 INPUT"Granadas infinitas":AS:IF UPPE
  RS(AS)=""THEN POKE &A030,&A7
60 INPUT"Cartuchos infinitos":AS:IF UPPE
  RS(AS)=""THEN POKE &A042,0
70 INPUT"Municion infinita":AS:IF UPPE
  RS(AS)=""THEN POKE &A047,0
80 INPUT"Continuar siempre al morir":AS:
  IF UPPERS(AS)=""S"THEN POKE &A04C,0
90 INPUT"Cargar por separado en el CPC
  6 12":AS:IF UPPERS(AS)=""S"THEN POKE &A051
  ,618
100 PRINT:PRINT"inserta cinta original...
  "FOR n=1 TO 1000:NEXT
110 CALL &B037:MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"
  ":&6000:CALL &A000
120 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,4E,1,7D,E
  D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,1B,78,1B1,
  20,F2,AF,ED,4F,22,2C,80,11,2C,88,1,3D,1,
  ED,80,21,32,40,22,51,88,C3,2C,88
130 DATA 3E,3C,32,A6,27,3E,34,32,81,2C,3,
  E,3D,32,36,25,3E,35,92,A0,2C,3E,35,32,D2
  2C,3E,3A,32,7B,25,3E,28,32,13,6B,C3,E,6
  C
    
```

AMSTRAD



Out Run

¡Bienvenido a la carrera del siglo! Colócate al volante de tu Ferrari Testarosa y conviérte sus sueños en realidad, pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegarán hasta el final.

Diccionario de Pokes

```
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H85E0 TO &H85F3:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 2303 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,21:INPUT "TIEMPO INFINITO (
S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &H85F3,1
60 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"CARGANDOSE OUT
RUN":BLOOD"CAS":POKE &H9086,&HE0:POKE&
H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
100 DATA 3A,F3,85,A7,28,A,AF,32,84,8F,3
2,BC,97,32,41,9A,C3,85,A6,0
```

MSX

```
10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
21 POKES3280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147
);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS:
":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE
2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,1
69,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,1
41,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

COMMODORE

Overlander

Es el año 2025. La capa de ozono ha sido destruida y los humanos habitan ciudades subterráneas comunicadas a través de la antigua red de carreteras que queda en la superficie. Pero estos caminos se encuentran llenos de bandidos y criminales. Sólo los Overlander se atreven a recorrerlos,

a bordo de coches especiales que se desplazan a grandes velocidades. Nuestra misión es adoptar el papel de uno de estos aventureros y transportar cinco cargamentos a otras tantas ciudades. Un programa genial y divertido, con el realismo de los mejores simuladores y un desarrollo frenético y cautivador.

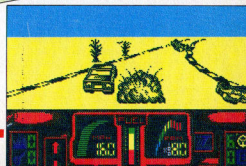
```
10 REM ***** OVERLANDER *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** SPECTRUM 128K **
50 REM ***** OVERLANDER *****
60 REM ***** OVERLANDER *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 24999: POKE 23058,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PRASE 0
90 LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""COD
E: LOAD ""CODE: CLS: LOAD ""COD
E
100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 31335,0
110 INPUT " QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 26148,167
120 INPUT " QUIERES EMPEZAR CO
N PAS DE 900,000 DOLARES (S/N) "
:A$: IF A$="N" THEN GO TO 130
:AS: IF A$="Y" THEN GO TO 130
125 POKE 45803,94: POKE 45804,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63488
```

SPECTRUM 48K

SPECTRUM 128K

```
10 REM Cargador Overlander
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPEr(a
$a)="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Armento infinito":a$:IF UPPEr(a
$a)="S"THEN POKE &BF06,0
60 INPUT"Fuel infinito":a$:IF UPPEr(a
$a)="S"THEN POKE &BF0B,&3A
70 INPUT"Dinero infinito":a$:IF UPPEr(a
$a)="S"THEN PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD:
:AA400:POKE &A451,0:POKE &A452,&BF:CALL
&A400
100 DATA 3E,3D,32,15,1A,3E,3D,32,40,6,3E
,CD,32,D5,5,3E,ED,32,E3,22,32,60,21,3E,3
0,32,EE,22,C3,80,E3
```

AMSTRAD



Diccionario de Pokes

Pac-Manía

El trágico Pac-Man, insaciable devorador de puntos y fantasmas, cuenta ya con miles de admiradores. Ahora a vuelto, dispuesto a comer todos los puntos que hay repartidos por el laberinto, mientras esquiva a los molestos fantasmas. Un clásico arcade de endiablado nivel de adicción que conseguirá mantenernos pegados a la pantalla durante horas y horas.



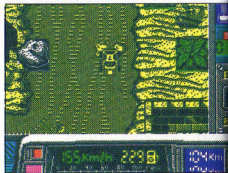
```

30 REM ** J E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48/128K **
50 REM ***** PACHMANIA *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 32768
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "CODE 24300
100 POKE 24363,161: POKE 24364,
95: POKE 24389,181: POKE 24390,9
5
200 FOR N=24501 TO 24507
300 READ A: POKE N,A
400 NEXT N
500 DATA 175,50,69,137,195,48,1
17
9000 CLS : RANDOMIZE USR 24300
  
```

SPECTRUM

Paris-Dakar

Si lo que te va es la aventura y no tienes miedo de enfrentarte a las mil eventualidades que, con toda seguridad, se presentarán durante el recorrido, apúntate a esta prestigiosa carrera automovilística que, una vez al año, reúne a los más arriesgados pilotos del mundo entero.



```

10 FOR x=61000 TO 61035
20 READ a: POKE x,a
30 NEXT x
40 RANDOMIZE USR 61000
50 DATA 62,255,55,221,33,0,64,
49,254,255,17,0,164,205,206,5
60 DATA 10,2,236,62,201,50,1
6,111,50,254,113,50,114,142,50,4
,106,195,179,95
  
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARN 24599, LOAD "CODE 23386: P
OKE 23580:CLS
40 INPUT "¿vidas infinitas? ";
LINE $: IF $$(1)<>"5" THEN POKE
23390,0: INPUT "Numero de vidas
? " $: POKE 23386,$
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE $: IF $$(1)<>"5" THEN POK
E 23384,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE $: IF $$(1)<>"5" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE $: IF $$(1)<>"5" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE $: IF $$(1)<>"5
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE $: IF LEN $ THEN POKE 23
320,VAR $
100 INPUT "¿Juego rapido? "; LIN
E $: IF $$(1)<>"5" THEN POKE 23
334,0
110 INPUT "¿Insume 100? "; LI
NE $: IF $$(1)<>"5" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT BRND:"Inserta cinta o
original...": PAUSE 100: INK 0
ONE 23624,0: CLEAR: LOAD "SCRE
ENS: PRINT AT 6,0: LOAD "CODE
": RANDOMIZE USR 23395
130 SAVE "PHANTONBAS": LINE 10:
SAVE "PHANTONBIN",CODE:23296,45:
VERIFY: VERIFY: CODE
  
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	AF3250C23EC32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD3261	1192
3	FD3213D478F223FD3E3	113
4	033210E03EC93282EE32	096
5	9CC2C3A861E000000000	010

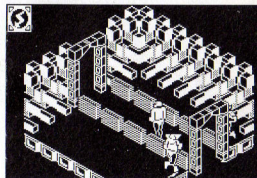
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 45

SPECTRUM

Phantom Club

El Phantom Club era una asociación de superhéroes que se hablan unido para luchar contra el crimen. Pero un buen día Overlod, su jefe supremo, convence a sus amigos para que dediquen sus superpoderes a tareas de escasa legalidad. Sólo Plutus permanecerá fiel a sus ideas.



Diccionario de Pokes

```

18 REM Cargador Phantom Club
28 REM Pedro Jose Rodriguez
38 MODE 1:PRINT "Pokendo codigo maquina.
:":s=AB$11:1007:1005UB 138:5=60000:11
n=84:GOSUB 130:CLS
48 INPUT "Vidas infinitas? ",a$1:IF UPPER
(a$)="S" THEN LET b=6A3E:GOSUB 150:INPU
T "Numero de vidas? (1-255):",a:POKE A403
,a
58 INPUT "Energia infinita? ",a$1:IF UPPER
(a$)="S" THEN b=6A833:GOSUB 150
68 INPUT "No limitar vidas extra? ",a$1:IF
UPPER(a$)="S" THEN FOR n=6A83C TO 6A84
:POKE n,0:NEXT n
78 INPUT "Cualquier rango sirve? ",a$1:IF
UPPER(a$)="S" THEN b=6A644:GOSUB 150
88 INPUT "Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER(a$)="S" THEN b=6A644:GOSUB 1
50
98 INPUT "Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE A404,pan
110 PRINT "PRINT:inserts cinta original.
":FOR n=1 TO 1000:INEXT:n ERROR GO TO 12
81:TAPE
128 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:IN
n,a:INEXT:IMODE 1:BORDER $110A00:1:IBORR
CALL 6A000
138 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE RE
AD 0:CONTINUE:FOR n=0 TO 256 STEP 2:INVA
L "A":MID(a$,n,2):POKE 5,BISUMSUM+BISUM
1:NEXT:IF sum<con THEN PRINT "Error en
la linea":GOTO 138
144 lin=lin+1:GOTO 138
150 FOR n=0 TO b21:POKE n,0:INEXT:RETURN
160 REM Pr-imer
170 DATA A8F4674ED79D0369880D,1281
180 DATA 2B18F8180E7E18673E,902
190 DATA 18D793E54ED79D91E,1537
200 DATA D0180F3D28FD6724C86A,1218
210 DATA F5D770F54E8730E7E,1347
220 DATA 3E18E07797974FD97D3C,1885
230 DATA E68F6F628D917ED7973,1287
240 DATA C93D28FD4724C86A7E,1438
250 DATA 78A9E6828758673E1E,1143
260 DATA ED797974E7F1F3E29130,924
270 DATA ED797974E7F1F3E2913,1282
280 DATA D9E52E28D92111A8E9A,1162
290 DATA F5E078E684FCD1A8E9A,1493
300 DATA FB211818FE2870D3E,959
310 DATA F73E8ACD21A83E2A2C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A83E13E0A8,1237
330 DATA 38F22643E1CCD21A83E,1876
340 DATA D33E2643E1CCD21A83E,1296
350 DATA FD6E8E26C43E1CCD21A8,1893
360 DATA 98E3E276C38D0C29E1,1287
370 DATA 2673E1CCD21A83E13E,1296
380 DATA 1CCD21A83E8A7FECD38,1279
390 DATA BEFE3C8CFD23F07DFE,1599
400 DATA 5E2C8C18C53E82C482E,908
410 DATA 03E8B918E23E8CCD4A8,625
420 DATA D888883E8CC47A808E,798
430 DATA C5E8C15248B0275A8E,1588
440 DATA 1D8C28A888A8E826C4,997
450 DATA 2E01F02188AC3E78171,621
460 DATA 3E79AC480077800D3,1353
470 DATA 1B24C4E212E813E8418,443
480 DATA 823E8CCD47A8D8888E,798
490 DATA BECD7A8D8D9E8C8C1E,1237
500 DATA 24C4D237A984D87A83,1158
510 DATA 28CC38A83E8F8AD648,1349
520 DATA D07788D0231E2E2E3E4,737
530 DATA 2483CD6A7608F7E848,1579

```

```

540 DATA 265A591887F8888888D,616
550 DATA 4E88F0468100218888D,577
560 DATA 8F4D38E12E22483C0D6,834
570 DATA A9083E7F8D2883256A,1854
580 DATA 2E283E8248C0D6A9D8,1131
590 DATA F0E82F205483A91A58,882
600 DATA FD894D78B22C4E813E,983
610 DATA 84C239A9118DABED357,1829
620 DATA A9113C9A9D5E85B79AC3,1442
630 DATA 48A83E14898818B63E8D,592
640 DATA CD47A83E18CD47A808E,1236
650 DATA DB8CC8152A83D24A9F7,1448
660 DATA CD6A8218888A8FFC51E,1266
670 DATA 08481FF84F5ED78E68,1318
680 DATA A928581C72F2FE684F15,943
690 DATA C2F6A97323C118E2218,1229
700 DATA 8E113288632C51A868,484
710 DATA 4F8913C18F4E5218888,528
720 DATA 11C00865C2C51A868A,714
730 DATA 813C118F6C17C872813,1834
740 DATA A7E428118E6A7E4208,1287
750 DATA 891C0F7A7E42083C32,1258
760 DATA 5A6AC98888C387A881E,859
770 DATA 2A2C228888888888888,114
780 DATA 8888888888888888888,8
790 DATA 8888888888888888888,8
800 DATA 8888888888D02158A11,532
810 DATA 8881CDE6A9988888888,689
820 DATA ""
830 REM segundo bloque
840 DATA F3218848188A8810582,661
850 DATA ED880021588A18881C,1151
860 DATA EAA923E231A82120A8,1136
870 DATA 81208814888E05312A8,743
880 DATA ED8C320A9F3248D43E,1287
890 DATA 3C32A4A83E88532E8A8F,914
900 DATA 329C732C73C3E1828C,1249
910 DATA D52188882F3053E8332,851
920 DATA 18E8C34929988888888,585
930 DATA ""
940 DATA 9,11,28,26,24,9,18,16,28,1,2,11
,8,15,3,6

```

AMSTRAD

```

100 MEMORY 0:3FFF:IMODE 0:FOR n=0
TO 1518K:n,0:INEXT n
110 LOAD"!!logo",&C000:FOR n=0 TO 1518K
n,PEEK(n+51152):INEXT:LOAD"!!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 1518K
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!!",&1000:POK
E A405,80&:POKE A405A,0:CALL 4100
130 DATA 3E,DA,32,33,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,9E,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C
,C3,20,21

```

Pink Panther

Nuestra amiga la Pantera está una vez más sin blanca debido a sus continuos despistarnos. Encuentra un trabajo como mayordomo, pero enseguida se da cuenta que le resultaría mucho más provechoso desvalijar la lujosa mansión donde presta sus servicios y tomarse unas largas vacaciones en alguna exótica y solitaria isla tropical. Toda la fantasía de este insólito juego encerrada en un juego de ordenador.



POKES SPECTRUM

```

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27A16,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO:
POKE 2A8A4,24
NO TE TRIFA SUENO:
POKE 27314,201
ENTRAN EN CUALQUIER
CAJA:
POKE 64242,58

```

```

10 CLEAR VAL "24319"
20 PRINT "FLASH UAL "1":
ON LA CINTA "ORIGINAL": POKE VAL "
30 LOAD "11": LOAD "SCREEN#
23799":VAL "CODE
40 CLS :PRINT FLASH 1;
58 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
5 HETER? ";N
60 FOR H=VAL "1": TO N:INPUT "
DIRECCION: ";D
70 CLS :PRINT FLASH UAL "1";
80 LOAD "4406A"
USR VAL "RANDOMIZE
SPECTRUM

```

```

10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=80 TO 4:8B:READ a$:POKE
n,a:VAL("A"+a):INEXT
40 INPUT "Entrar en cualquier caja":a$1:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE A81,63A
50 INPUT "Sonambulo inmovil":a$1:IF UPPER
(a$)="S" THEN POKE A86,&C9
60 INPUT "Equipos de musica silenciosos":
a$1:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A88,&18
70 INPUT "Quitar al inspector Clobaue":a
$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE A90,&C9
80 INPUT "No tener sueno":a$1:IF UPPER(a$
)="S" THEN POKE A95,0
90 PRINT "PRINT:inserta cinta original.
":FOR n=1 TO 1000:INEXT:n ERROR GO TO 100
:TAPE
100 MEMORY 0:3FFF:IMODE 0:FOR n=0
TO 1518K:n,0:INEXT n
110 LOAD"!!logo",&C000:FOR n=0 TO 1518K
n,PEEK(n+51152):INEXT:LOAD"!!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 1518K
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!!",&1000:POK
E A405,80&:POKE A405A,0:CALL 4100
130 DATA 3E,DA,32,33,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,9E,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C
,C3,20,21

```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

Platoon

Basado en la película del mismo título, este programa rescata los elementos más interesantes del argumento original para conseguir un arcade en el que predomina la adicción, sin convertirse por eso en una monótona carrera acrobillando enemigos. El juego refleja también la tensión psicológica de los soldados, cuya moral disminuye o aumenta según las circunstancias.



```

10 REM Cargador del Platoon
20 REM Pedro Jose Rodriguez=88
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:sumo:=FOR n=AO00
  TO AOAB0:READ a$:byte=ASC("a")+a$)/POKE
  n,byte:sum=sum+byte:NEXT IF sum<15278:T
  HEN PRINT"ERROR EN LOS DATA":END
40 INPUT"Cargar cualquier cosa":a$:=AO3
  37:GOSUB 230
50 INPUT"Cargar por separado en el 6128":
  a$:=AO3B1:GOSUB 230
60 CLS:PRINT"POKES DE LA PRIMERA FASE":P
  RINT
70 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
  <="S":THEN POKE AO57,&a$
80 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
  (a$)="S":THEN POKE AO05,&a$
90 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  &(a$)="S":THEN POKE AO40,&a$
100 INPUT"Moral infinita":a$:IF UPPER(a$)
  <="S":THEN POKE AO052,&a$
110 CLS:PRINT"POKES DE LA SEGUNDA FASE":
  PRINT
120 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(a$)
  <="S":THEN POKE AO05,&a$
130 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
  (a$)="S":THEN POKE AO04E,&a$:POKE AO073,
  &a$
140 INPUT"Moral infinita":a$:=AO077:b=O
  AO83:GOSUB 250
150 CLS:PRINT"POKES DE LA TERCERA FASE":
  PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPER(
  a$)="S":THEN POKE AO077,&a$
170 INPUT"Municion infinita":a$:IF UPPER
  
```

```

$(a$)="S":THEN POKE AO9B,&a$
180 INPUT"Moral infinita":a$:=AO0B:b=O
  AO99:GOSUB 250
190 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF UPPER(
  a$)="S":THEN POKE AO040,&0
200 INPUT"Granadas infinitas":a$:IF UPPER
  &(a$)="S":THEN POKE AO05,&a$
210 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
  " :FOR n=1 TO 1000:NEXT:n=ERROR GO2 0
  :ITORE
220 MODE 1:LOAD"1",&8003:CALL AO00
230 IF UPPER(a$)<>"S":THEN FOR n=0 TO a
  +1:POKE n,0:NEXT
240 RETURN
250 IF UPPER(a$)<>"S":THEN FOR n=0 TO b:
  POKE n,0:NEXT
260 RETURN
270 DATA 21,1F,80,1,31,1,1,3,80,3E,25,F
  3,ED,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,8,78
  ,81,20,F2,21,25,A0,22,44,80,C3,1F,80,21,4
  ,1,A0,11,10,FF,ED,53,ES,45,1,68,0,ED,80,2
  ,1,18,2,22,54,51,AF,3E,80,44,C3,0,40
  280 DATA 3A,0,10,FE,86,2B,3E,FE,20,28,16
  ,3E,FD,3E,06,3E,2A,3E,78,10,3E,FD,3E,6
  ,A,9,3E,C3,2D,A0,8,18,47,3E,FD,3E,EF,18,32
  ,7A,7,32,48,15,3E,FD,3E,C7,18,C2,3E,8,32,8
  9,AF,3E,91,2,32,D9,4,32,D4,4
  290 DATA 32,84,C18,29,3E,FD,32,11,10,AF
  ,32,18,10,32,19,10,32,45,14,3E,C9,32,1D
  ,14,3E,FD,3E,9C,8,3E,66,32,55,2,3E,FD,3E,
  2C,5,C3,40,0
  
```

AMSTRAD

PRIMERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 1)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=5280:5282:READA:POKET,A15=8:A1NEXT
22 IF(C=7407)THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE375,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE376,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE380,44
60 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE384,44
70 PRINT"REBIBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA BHIFF"
80 POKEB1,&4:POKEB17,1:POKE2050,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,162,78,160,1,142,242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165
110 DATA 2,248,252,152,2,165,2,248,252,169,0,141,48,0,141,89,0,162,113
120 DATA 168,1,142,48,18,140,45,18,76,0,8,36,0,169,96,162,44,141,117
130 DATA 109,142,211,109,142,54,189,141,11,109,76,0,4,70,86,67
  
```

SEGUNDA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 2)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152:049222:READA:POKET,A15=8:A1NEXT
22 IF(C=7401)THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49206,44
40 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49211,44
50 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49214,44
60 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA BHIFF."
62 PRINT"LEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
  DE LA PARTE 2 Y PULSA DE NUEVO PLAY)
70 WAIT53,1:POKEB1,&4:POKEB17,192:POKE2050,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,168,45,185,25,192,153,0,2,156,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,280
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,169,96,141,222,62
130 DATA 162,44,142,25,63,142,126,62,76,0,4,70,86,67
  
```

TERCERA PARTE

```

10 REM *** CARGADOR PLATOON (PARTE 3)
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=49152:049235:READA:POKET,A15=8:A1NEXT
22 IF(C=85)THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":GTOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49214,44
40 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49217,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49222,44
60 INPUT"MORAL INFINITA (S/N)":I$=:IF(I$="S")THENPOKE49227,44
70 PRINT"PRINT"REBIBINA LA CINTA DE PLATOON Y PULSA BHIFF."
72 PRINT"CUANDO HAYA CARGADO LA CABECERA BHIFF."
74 PRINT"LEVA LA CINTA HASTA EL PRINCIPIO
  DE LA PARTE 3 Y PULSA DE NUEVO PLAY.)
80 WAIT53,1:POKEB1,&4:POKEB17,192:POKE2050,&1LOAD
100 DATA 32,165,244,168,50,185,25,192,153,0,2,156,16,247,162,0,168,2,142
110 DATA 242,3,148,243,3,96,168,0,132,2,165,2,248,252,165,0,201,1,280
120 DATA 242,162,27,168,2,142,163,1,140,164,1,76,0,1,173,32,4,248,21
130 DATA 169,96,141,42,57,208,68,20,141,12,59,162,8,142,247,26,168,44,140
140 DATA 115,57,76,0,4,70,86,67
  
```

	parte 1	parte 2	parte 3
vidas infinitas:	poke8b7d,\$60	poke83ed,\$60	poke83b2a,\$60
moral infinitas:	poke8bd3,\$2c	poke83f36,\$2c	poke81c44,\$2c
granadas infinitas:	poke8bd3a,\$2c	--	poke83f75,\$2c
municion infinitas:	poke83b06,\$60	poke83e7e,\$2c	poke83b0c,\$60
tiempo infinitos	--	--	poke81af7,\$80
arranque:	sys 0040	sys 0040	sys 0040

COMMODORE

Diccionario de Pokes

LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM CARGADOR DE PLATON *****
3 REM PARA SPECTRUM 48K
4 REM POR J.J.G.O.
5 REM *****
6 REM *****
7 REM *****
8 REM *****
9 REM *****
10 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEARN 63999: LOAD ""CODE 64000,53
9
30 POKE 23658,0
40 LET A$="F1. BALAS ILIMITADA
50 GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64481,0
60 LET A$="F1. GRANADAS ILIMIT
ADRS": GO SUB 1000: IF A THEN PO
KE 64482,0
70 LET A$="F1. INMORTAL": GO 5
UB 1000: IF A THEN POKE 64484,0:
POKE 64492,0
80 LET A$="F2. BALAS ILIMITADA
5": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
64502,0
90 LET A$="F2. INMORTAL": GO 5
UB 1000: IF A THEN FOR A=64504 T
O 64515: FOR A=64515 TO 64520:
POKE A,0
120 PRINT INK 7: PAPER 1: FLASH
:PRINT 20,0: PUEDES CARGAR L
A? PARES EN CURULORQUER

```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	003E8A2D9F0D81809CD	672
2	0DFAD03E1B3D28FAD704	1072
3	037F70DF0F1F082C20	1364
4	F4702DF4F5E07F680D3FE	1447
5	37C9F33E82323F9F608	1152



TIME 00.00 SCORE 00000000
MORAL: 00000000 SCORE: 00000000

5	03FE0BF1FE6294F051E	1553
7	20069CCD09F830F73EC2	1209
9	8E0BF2D38F48CC9D00	1281
9	FA30E78FD430F4CD0D	1626
10	FA30E78FD430F4CD0D	1963
11	CD09F830F73E300C0	1520
12	1D20F13E013223F8069E	864
13	012E043E015023E0C311	611
14	0FF8000003E0CDD0FFA	1019
15	043E133E0C0E155060E	631
16	D27FF3A340D0262626	1298
17	008E221815E94191035	1249
18	EE8DC110D7700D0231B	1249
19	008E221815E94191035	1249
20	09CD0FF80CD00F0D03E	1412
21	133CD885C158620208	1200
22	F87C067748330CF3E2E	1430
23	ADCE110D7700D0231B2E	1057
25	0E50485C008F0D03E	999
25	0E2E0E8B3CD08F0D03E	978
26	7F0D73FC0E2E3C9706	749
27	B3CD0FF8C93E0CDD0FFA	1391
29	000003E0CDD0FF8C93E	1038
30	26F8D0C72F0106C3F0E2	1016
31	00F1F0E080E2E0CDD0FFA	2157
32	E88E0D02E2E0CDD0FFA	2168
34	FE180401181497581FF	886
34	1F0E80310800D0210800	742
35	110091CD0FF0D210840	844
36	11FF13CD2F0D0210850	1134
37	11FF0E0D21F0D210840	1113
38	118708CD21F0D2108F1	1279
39	118108CD21F0D2108F1	1393
40	118708CD21F0D2108F1	763
41	113F08CD21F0D210856	1124
42	118708CD21F0D2108F1	1105
43	118708CD21F0D210859	1125
44	118708CD21F0D210856	1081
45	214F702241712147022	935
46	26712102F0114E700158	686
48	00E084C17080C3C0CF7	1623
48	0B3F4708A720103C0CF	979
49	757437801330135475	935
50	324747152A3D28143E02	453
51	3997733C2041013F3C	965
52	3997733C2041013F3C	965
54	4E013CE932278137C900	944

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 539

SPECTRUM

El poder oscuro

Johnny, ingeniero aeroespacial especializado en el desarrollo de sistemas energéticos, es requerido para investigar la aparición de un extraño cuerpo que ha sido localizado por el radar de una central energética espacial.



```

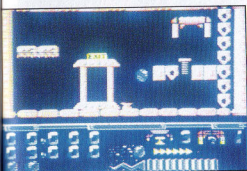
1 REM EL PODER OSCURO
10 BORDER 0: CLS
20 FOR f=24094 TO 24111: READ
a: POKE f,a: NEXT f
40 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
4,241
50 RANDOMIZE USR 24094

```

SPECTRUM

Power Pyramids

Por medio del control de un robot energético, debemos transportar hasta un lejano planeta cuatro pirámides energéticas. Un clásico arcade de plataformas cuyo sencillo desarrollo entraña un elevado nivel de dificultad y genera una buena dosis de adicción.



```

1 REM *****
2 REM POWER PYRAMIDS
3 REM *****
4 REM (CINTA)
5 REM *****
6 REM JOSE DOS SANTOS
7 REM *****
8 REM *****
9 FORN=2720335: READA: POKEN,A: S=S+A: NE
XT
10 IFK<6263THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 PRINTCHR$(147):INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)":AS:IFAS="N"THENPOKE319,44
12 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":
AS:IFAS="N"THENPOKE322,44
13 PRINT:INPUT"NIVEL INICIAL(A(0)-2)":N:
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKES320,PEEK(162):IFPEEK(198)=0TH
EN15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,169,76,141,183,2,169
,35,141,184,2,169,1,141,185
18 DATA2,96,169,48,141,35,12,169,1,141
19 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
,6,128,181,169,173,141,204,13,141
20 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,8,10,74
,68,83

```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Predator

Te encuentras a bordo de un helicóptero de las fuerzas aéreas norteamericanas y vas a saltar en paracaídas en medio de la selva de un país de centroamérica, donde la guerrilla comunista ha secuestrado al embajador U.S.A.

```

10 REM *** CARGADOR PREDATOR
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=49408T049480:READA:POKET.A:S>+
A:NEXT
22 1FSK19845>THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"TIENES PROBLEMAS DE CARGA (S/N)
":Ps:1Fps="N"THEN40
35 INPUT"PRUEBA UN NUMERO ENTRE -3 Y 3"
:N:POKE49413,224*N#8
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":Vs:1FVs
="N"THENPOKE49460,44:POKE49463,44
50 INPUT"GRANADAS INFINITAS (S/N)":Gs:1
FGs="N"THENPOKE49466,44
60 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)":Ts:1FT
S="N"THENPOKE49469,44
70 INPUT"MUNICION INAGOTABLE (S/N)":Ms:
1FMs="N"THENPOKE49472,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE PREDATOR Y
PULSA SHIFT"
90 POKE808,0:POKE809,193:LOAD:REM !!
100 DATA 162,18,160,193,169,224,142,233
2,140,234,2,141,202,2,76,237,246
110 DATA 162,31,160,193,142,206,1,140,2,
07,1,76,28,193,173,5,193,141,291
120 DATA 4,162,50,160,193,142,115,192,1
40,116,192,76,235,2,169,165,141,40
130 DATA 22,141,11,22,141,93,16,141,10,
28,141,179,15,76,0,6,70,86,67
    
```

COMMODORE



LISTADO 1

```

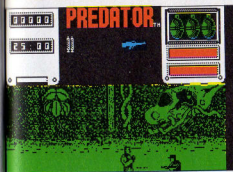
10 REM *****
20 REM *** CARGADOR DE
40 REM *** PREDATOR
50 REM *** POR J.J.G.G.
60 REM
90 REM *****
100 REM
110 PAPER 0:INK 0: BORDER 0: C
LEAR:LOAD"LD POKET 20290,111
120 POKE 20680,8
130 LET RS="IMORTAL":GO SUB 1
000:IF A THEN POKE 23390,0:POK
E 23390,0
-140 LET RS="GRANADAS ILIMITADAS
"-GO SUB 1000:IF A THEN POKE 2
3390,0
-150 LET RS="MUNICION ILIMITADO"
:GO SUB 1000:IF A THEN POKE 23
390,0
-160 LET RS="TIEMPO ILIMITADO"
:GO SUB 1000:IF A THEN POKE 2340
3,0
-170 PRINT #1:AT 1,0: PAPER 2: I
NK 7: FLASH 1:" CARGADOR PRED
ATOR ORIGINAL
180 LOAD "LOAD"CODE 65280: PRIN
T USR 23390
1000 LET RS=RS+" ":INPUT ""
:P RINT #1: PAPER 1: INK 7: AT 1,0: R
S (32-LEN RS)/2+RS
1010 LET RS=RS+INKEY:IF RS<="5" A
NO RS<="X" THEN GO TO 010
1020 LET RS=RS+" " THEN GO TO 10
30
1030 BEEP 1,20: RETURN
9999 SAVE "LD PREDATOR" LINE 100
    
```

LISTADO 2

LÍNEA	DIFERENCIA	CONTROL
1	3100002113FF018001F3	729
2	AFED4FED5F877230878	1092
3	20BF3233FFD0210048	1133
4	11001DCD17FFD0210000	701
5	11002ACD69FFDD21004C	925
6	10077CDD17FFAF320FC	1067
7	DD210000110001C0030	1000
8	DD210005110006CD55CC	961
9	3EC32F19335081C0030	608
10	8D3279A9F327998C36D	1875
11	8D3279A9F327998C36D	1875
12	67000000000000000000	135

DUMP: 40.000
N. BYTES: 111

SPECTRUM



```

10 RDI Cargador de Predator
20 RDI Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:FOR #=778 TO #780:READ AS:P
OKE #,VAL(" "+AS):NEXT
40 INPUT"VIDAS INFINITAS"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE #778,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas"AI:IF # THEN POKE #7712,A-
1
50 INPUT"Balas infinitas"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE #7717,0:POKE #771C,0
60 INPUT"Tiempo infinito"AS:IF UPPER(A
S)=""THEN POKE #7721,420
70 INPUT"Granadas infinitas"AS:IF UPPE
R(AS)=""THEN POKE #7726,40
80 INPUT"Immune a todo"AI:IF UPPER(AS)
=""THEN POKE #7728,0
90 PRINT"PRINTING LA CINTA ORIGINAL..."
:FOR RDIOR GOTO 108:ITAPE
100 FOR #=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY#
3:FFLOAD"1...4800:POKE #4825,ACI:POKE #
4826,0:POKE #4827,47:CALL #4208
110 DATA 2A,El,1,Ed,1,C2,3B,A7,Ed,32,CB
,El,30,32,33,A3,A7,3E,5,32,51,97,3E,25,9
2,Ed,35,3E,30,32,C2,35,3E,3A,32,9F,E4,3E
,21,32,A6,86,3E,30,32,7C,A7,EB,EP
    
```

AMSTRAD

The Race Against Time

Una original mezcla de arcade y videoaventura. El objetivo principal del juego es atravesar los seis continentes, en cada uno de los cuales deberás encender una pira olímpica e izar una bandera para conseguir que nuevas personas se unan a la carrera contra el tiempo. Más de cien pantallas reflejan con exactitud parajes y monumentos reales.



```

10 REM *** CARGADOR RACE AGAINST TIME
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=4096T04230:READA:POKET.A:S>+
A:NEXT
22 1FSK116439>THENPRINT"ERROR EN LOS DA
TA
30 PRINTCHR(17):INPUT"VIDAS INFINITAS
(S/N)":Vs:1FVs="N"THENPOKE4188,44
40 PRINTCHR(17):INPUT"TIEMPO ILIMITAD
O (S/N)":Ts:1FTS="N"THENPOKE4191,44
50 PRINTCHR(17):INPUT"IMMUNE A TODO"
(S/N)":I:1FI="N"THENPOKE4194,44
A.T. Y PULSA SHIFT"PREPARA LA CINTA DE R
100 DATA 169,1,162,1,160,0,32,186,255
32,71,248,169,159,133,193,169,18
110 DATA 133,194,169,133,193,169,18
9,133,175,32,74,248,169,192,133,174,169,1
61,141,175,32,74,248,169,192,133,174,169,1
130 DATA 119,141,255,207,76,199,2,32,7
4,165,173,201,2,176,4,161,172,1
140 DATA 233,175,201,2,176,4,161,172,1
33,252,173,255,207,2,176,4,161,172,1
150 DATA 169,16,32,104,16,32,110,16,32
116,16,165,252,96,169,173,141,94
160 DATA 76,96,169,96,141,252,50,96,16
9,240,141,42,36,169,96,141,43,36,96,16
9,240,169,0,141,117,36,96,70,86,67
    
```

COMMODORE

```

10 REM The race against time
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 MODE 1:dir=84000:lin=120:GOSUB 100:d
40 IF=FP00:lin=590:GOSUB 100
40 INPUT "Time: ";t:PRINT t:AS:IF UPPER(a
5)="" THEN POKE #B3F5,0
50 INPUT "Inmune al agua?";a:IF UPPER(a
6)="" THEN POKE #B3FA,60
50 INPUT "Inmune al fuego?";a:IF UPPER(a
6)="" THEN POKE #B3F3,60
70 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...
:FOR n=1 TO 1000:NEXT call #8D07
80 CLS:RANDOMIZE USR 23360:MODE 1
:ORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3
,18:FOR n1 TO 4:READ a,b:OUT #8C0A,a:OU
T #8D00,b:NEXT
90 LOAD "P1.#8D00:CALL #8F00
100 READ a:IF a="" THEN RETURN ELSE PR
AD com:=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte:=V
AL("8" *MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:su
m:=sum+byte:dir:=dir+1:NEXT IF sum<com THEN
lin:=lin+1:GOTO 10:ELSE PRINT "Error en
a linea":lin=END
110 REM Primer bloque
120 DATA 4255477E446463B8FD,036
130 DATA 26C8C8C8C8D3014600,1028
140 DATA FD09F5DFD54686201A8,1319
150 DATA 01ED87840ACBD5FAE77,1039
160 DATA EA0803B3B8B5067F3E10,1182
170 DATA ED79D3E48D9E066F4F,1506
180 DATA ED79D3E48D9E066F4F,1506
190 DATA 3D20FDA724C066F5D7E,1357
200 DATA 49660E02F85697F3E10D,1260
210 DATA 7979347F91F3EA17D,864
220 DATA 7937C906F63E10ED7921,1096
230 DATA 2EB85E06F5E78E6084F,1507
240 DATA CD468B30FE2150410E,1086
250 DATA 2B7C8E20F28E0AC4E8B,1163
260 DATA 30E2A26C43E1CCD468B30,1163
270 DATA E13EDAB3CF226C43E1,1315
280 DATA CD468B30D3EDAC3B84,1475
290 DATA F21186D3E043E1CCD468B,1321
300 DATA 1CCD468B30B8ED7B3C,1241
310 DATA DD2C20FE26703E1CCD46,1051

```

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO *****
30 REM ** SPECTRUM 48K *****
40 REM *****
45 REM *****
50 REM *****
55 REM *****
60 REM *****
65 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
75 CLEAR "CODE 23360:RANDOMIZE USR 23
80 LOAD "P1.#8D00:CALL #8F00:
85 INPUT "IF #";n: THEN POKE 23
90 "AS:
95 "INTRODUCE LA CINTA
98888 PRINT "
99999 PRINT "
ECLA: PRASE 0
98888 CLS
LISTADO 2 CONTROL
DATOS
1 31688DD210840110018 806
2 2EFF0005888888888888 11
3 15511398346787878787 1190
4 053CE93245E8C9C6C8C00 1184
DUMP: 68 800
N. BYTES: 39
SPECTRUM

```

```

320 DATA B8304D3E1CCD468B30A6,1174
330 DATA 70E8CD008F9303CFD,1563
340 DATA 23F7DF8C020C184C3E,1377
350 DATA 02B0E02E083E0B10023E,440
360 DATA 0CCD468B0000090E0BCD,963
370 DATA 468B003E83BC8C152680,1350
380 DATA D2E8F8B3E1D8D239B800,1354
390 DATA AF02E6C42E0B13E0811E7,571
400 DATA D079500D2831B2E6C42E01,902
410 DATA 2E01030E3818023E0BCD,418
420 DATA 468B0E53E0DC468B1,1457
430 DATA D03E8DC0CB1526C4D229,1372
440 DATA BC08AD067A83D0D00FE,1180
450 DATA 01C9D8E2C8F8E210080,1308
460 DATA 6F8E31E0481816FF0E6F,1091
470 DATA ED7E8680A9E82511C792F,1201
480 DATA E804F19C25CB7323C1,1275
490 DATA 182210001132806932,526
500 DATA C51A06E04F0913C10F6,791
510 DATA E52100011C0B0632C5,665
520 DATA 1A06004F0913C10F6C1,787
530 DATA 7CF8E23013A7E84D2132,968
540 DATA 0A7EED42809091C8F47,1323
550 DATA ED4203C2B8BEC00000,1197
560 DATA C368EC001E22426DD21,882
570 DATA *
580 REM Segundo bloque
590 DATA F32100401100B801C001,738
600 DATA E8BD0E2100C0114700CD,1152
610 DATA 48BCD2100C0110040CD,998
620 DATA 678BD2140001118BCD,925
630 DATA 678BD21541E11A757CD,1170
640 DATA 678B83E3D2C0903E323,781
650 DATA D7953E2C3483C8D378D,1124
660 DATA C340000000000000000,259
670 DATA *
680 DATA 1,32,2,43,6,24,7,30

```

AMSTRAD



Rambo III

Un arcade de gran calidad. El objetivo general del juego es rescatar al coronel Trautmann, amigo de Rambo, que se encuentra en poder de las fuerzas soviéticas de Afganistán, y llevarlo de vuelta a los Estados Unidos. El programa está dividido en tres partes con situaciones, escenarios y planteamientos distintos, de forma que en realidad tenemos tres juegos en uno.

```

0 REM RAMBO III
1 REM DOS SANTOS
3 POKES3281,1:POKES3280,1:PRINTCHR$(147
4):POKE466,4
4 FORN=349T0444:READA:POKEN:A:S=S+A:NEX
T
5 IFS<=10388THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE IY2"
(S/N)":AS:IFAS="" THENPOKE381,44
7 PRINT:PRINT"PASAR LA PRIMERA FASE":IN
PUT"AL PULSAR RUN-STOP (S/N)":AS
8 PRINT:IFAS="" THENPOKE391,44:POKE396,
44
9 INPUT "CONTINUAR SIEMPRE AL MORIR (S/
N)":AS
10 PRINT:IFAS="" THENPOKE386,44:POKE421
,44:POKE426,44
11 INPUT "ENERGIA INFINITA EN FASE 3 (S/
N)":ES:IFES="" THENPOKE431,44:POKE436,
44
12 PRINT:IFES="" ANDAS="" THENPOKE416,4
4:POKE411,44:POKE406,44
13 INPUT"BOMBAS A RECOGER EN FASE 2 (0-
255)":N:POKE400,N
14 PRINT:PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y
PULSA UNA TECLA"
15 GETAS:"" THEN15
16 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
112,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,123,141,89,1,169,1,141,
90,1,96,169,96,141,56
50 DATA49,169,173,141,128,17,169,26,141
104,21,169,52,141,105,21,169
60 DATA1,141,75,20,169,169,141,186,15,1
69,173,141,187,15,169,141,141
70 DATA188,15,169,165,141,189,15,186,12
,141,190,15,169,91,141,192,15
80 DATA169,31,141,193,15,76,0,4,74,68,8

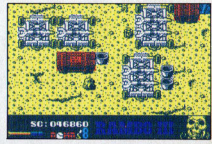
```

```

10 REM Cargador Rambo III
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: CL
LEAR 49131
40 PRINT "Inserta cinta origi
nal...": PRASE 0: POKE 2050
,0: CLS
50 LET d=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET e=PEEK d: POKE d+111
: LOAD "P1.#8D00:CALL #8F00:
POKE d,e
60 POKE 68190,0: REM Continuar
siempre al morir
70 REM POKE 63120,0: Inmunidad
para la tercera fase intrducido
con transfer
80 RANDOMIZE USR 49130
90 CLEAR "CODE "RAMBO.BAS" LI
NE 10: VERIFY ""

```

SPECTRUM



COMMODORE

Diccionario de Pokes

Rastan

Todo un ejército de demonios y bestias malignas se encaminan hacia la aldea de Maranna con la intención de arrasarla e instaurar su poder. Sólo un guerrero como Rastan puede hacerles frente. La suerte está en sus manos, y en las tuyas, si decides ayudarlo.



```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
65 REM ***** RASTAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23050,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL:"; PRASE 0
90 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E 100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO TO 110
105 POKE 55620,0: POKE 55630,0: POKE 55631,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF INITAS(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN POKE 55255,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
    
```

SPECTRUM 48 K

```

1 REM RASTAN
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T037:G0SUB13:POKE49152+N,B:S=S+
B:NEXTN
4 IFS<>4068THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
6 GETAS:IFA$=""THENGOT6
7 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D
,55,03,A9,CO,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA65,0A,A9,07,8D,67,0A,A9,C9,8D,68
,0A,EE,20,DO,60
13 READA$:B=0:FORL=1T02:A=ASC(MID$(AS,L
))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
    
```

COMMODORE

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 128K **
45 REM ** SPECTRUM 128K **
47 REM ** SPECTRUM 128K **
50 REM *****
55 REM ***** RASTAN *****
65 REM ***** RASTAN *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 20000: POKE 23050,0
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL:"; PRASE 0
90 LOAD ""SCREENS": LOAD ""COD
E 100 INPUT " QUIERES VIDAS INFI NITAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO TO 110
105 POKE 55444,0: POKE 55445,0: POKE 55446,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF INITAS(S/N) ";AS: IF AS="S" THEN POKE 55070,0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
    
```

SPECTRUM128K

Return of the Jedi

Un programa que nos brinda de nuevo la posibilidad de enfrentarnos a las fuerzas del Imperio. Para ello, podemos elegir entre tres niveles de dificultad, divididos a su vez en varios subniveles.



```

10 REM Cargador Return of the Jedi
20 REM Pedro Jose Rodriguez-B9
30 MODE 1:sum=0:FOR n=68400 TO 68438:REA
D as:byte=VAL("&"+$1)POKE n,byte:sum=au
m+byte:NEXT:IF sum<59525 THEN PRINT"Erro
r en los datos...":END
40 PRINT"Inserta cinta original...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL 6BD37:MEMORY 47FFF:LOAD"!
":68000:CALL 68400
60 DATA 43,21,1b,80,11,0,80,1,f0,1,7d,e
4,f,e,5f,ae,ae,ae,ae,77,23,13,b,78,bl,2
0,f2,3e,c3,32,fe,80,21,29,84,22,ff,80,c3
2,c,80,21,18,1,22,63,8,22,55,28,dd,21,0
,90,c3,2,81
    
```

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
47 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM *****
65 REM ***** RETURN OF THE JEDI *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5 CLEAR 24999
80 FOR n=65000 TO 65024
90 READ A: POKE N,A
100 NEXT n
200 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,87,150,65,255,75,285,86,0,46
,24,175,50,204,168,139,0,91
500 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA T ECL:"; PRASE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65000
    
```

AMSTRAD

SPECTRUM

Rex

Nuestro protagonista es un mercenario perteneciente a la especie Rino-Sapient, extraña raza

de rinocerontes, que ha decidido hacerse rico destruyendo la gran torre de Zenith, una especie de enorme caja fuerte, donde los humanos han guardado todo lo que poseen de valor.

REX 1		REX 2	
10 REM ** AMADOR MERCHAN **	10 REM ** AMADOR MERCHAN **	10 REM ** REX first part **	10 REM ** REX second part **
20 REM ** REX first part **	20 REM ** REX second part **	30 CLEAR 24999	30 CLEAR 24999
30 CLEAR 24999	40 INK 4: PAPER 4: BORDER 4: C	40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C	40 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: C
50 LOAD ""SCREENS"	50 LOAD ""SCREENS"	60 PRINT AT 0,0:	60 PRINT AT 0,0:
60 PRINT AT 0,0:	70 LOAD ""CODE"	70 LOAD ""CODE"	70 LOAD ""CODE"
80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A	80 INPUT "INF. VIDAS? (S/N)";A	90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO
90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	90 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)";	100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)";
100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)";	100 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)";	110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO
110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	110 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)";	120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)";
120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)";	120 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)";	130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO
130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	130 IF AS="S" OR AS="a" THEN PO	140 RANDOMIZE USR 38010	140 RANDOMIZE USR 38000
140 RANDOMIZE USR 38010	140 RANDOMIZE USR 38000		

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

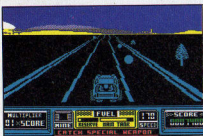
Road Blasters

Se trata de una original carrera automovilística en la que participas al volante de un GVB 68 Turbo, armado con un potente rayo láser. Consta de cincuenta etapas de tres fases, divididas a su vez en tres zonas destinadas al conductor novato, al veterano o al experto.



```
10 REM *** CARGADOR ROADBLASTERS
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=272TO314:READA:POKET,A:S-S+A:NE
XT
22 IFS>4171THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...:STOP
30 INPUT "FUEL ILIMITADO (S/N)";FS:IFFS
-N"THENPOKE301,44
40 INPUT "WEAPONS ILIMITADOS (S/N)";WS:
IFWS=N"THENPOKE306,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ROADBLASTE
RS Y PULS SHIFT:WAIT 653,1
90 POKEB16,16:POKEB17,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,2
08,8,140,209,8,96,162,43,160,1,1
110 DATA 142,120,7,140,121,7,76,0,7,169
,36,141,214,42,169,44,141,81
120 DATA 36,76,16,128,70,86,67
```

COMMODORE



```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 0: C
LEAD 24999:LONG "CODE 55000 P
OKE 23658,0:CLS
40 INPUT "¿Fase inicial?";LI
LINE AS:IF AS(1)C="S" THEN POKE
25167,0:POKE 25167,0:POKE 25167,0
50 INPUT "Fuel infinito?";LI
NE AS:IF AS(1)C="S" THEN POKE 2
5168,0
60 INPUT "Armasno infinito?";LI
NE AS:IF AS(1)C="S" THEN POKE 2
5169,0
70 INPUT "Fase inicial?";LI
OKE 25167,0:POKE 25167,0:POKE 25167,0
80 PRINT "Inserta cinta ori
ginal";
90 PRINT "CLEAR
23624,0: CLEAR
50 LOAD "CODE : RANDOMIZE USA
25888
```

Listado 2

```
1 F30180E0067F7E04777 1221
2 237C8520F7110CE01A07 1033
3 12137AB320F01EE701C5 1077
4 00000550F337081208 1201
5 11D3E01A9A93A8521213 1133
6 748320F551CE07EE596 1866
7 77237C8520F72103E17E 1126
8 0F77237C8520F0219EE8 1260
9 1107F0B11E32E08190 915
10 8011018001A678360ED 555
11 8031FFFD0E10CFE190 1468
12 01CD1CFEAF32FF62D0D1 1352
13 084011FF17210FF0E280 963
14 DCD02F3CB8FFEB744F 1921
15 F0FD213A8CED56218027 1170
16 8031FFFD0E10CFE190 1468
17 BEAF32RED732SC12E00 1233
18 32EB3316057AC368E200 1192
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 179

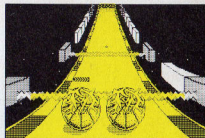
SPECTRUM

```
10 REM Cargador Road Blasters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=6A000 TO 6A079:READ as:P
OKE n,VAL("8"+as):NEXT
40 INPUT "vidas infinitas?";as:IF UPPER(a
s)="S"THEN POKE 6A05F,6A7:POKE 6A064,4
50 INPUT "Fuel infinito?";as:IF UPPER(as)
="S"THEN POKE 6A069,0
60 INPUT "Armasno infinito?";as:IF UPPER
(s)="S"THEN POKE 6A06E,0
70 INPUT "Fase inicial?";as:IF LEN(as)>0
THEN as=VAL(as):IF as/3=INT(a/3) THEN PO
KE 6A073,4
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
";FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:MEMORY 637
CO,CALL 8B37:LOAD";:637C1:CALL 6307C:L
OAD";:6400C:CALL 6A000
90 DATA F3,21,0,40,1,3,3,8B,ED,4F,ED,
5F,AE,77,0,23,8,78,B1,20,FS,ED,5F,C,6,19,
21,2E,40,1,D5,2,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,8,
78,B1,20,FS,21,0,40,11,0,B9,1,3,3,ED,B0,
3E,40,32,36,89,3E,C3,32,54,B9,21,4B,40,
22,55,B9,C3,2E,B9
100 DATA DD,21,D9,BB,11,B3,0,C,D,67,BB,21
,5E,40,22,8A,BC,C3,3,BC,3E,3D,32,F,9,3E
,3,32,4,4,A,3E,3D,32,BF,24,3E,3D,32,10,31
,0,0,32,1,2,C3,4,0
```

AMSTRAD

Roadwars

A bordo de una nave equipada con la más moderna tecnología, patrullamos a lo largo de una gigantesca autopista espacial. La misión parece sencilla, sin embargo, la altísima dificultad de este estupendo programa, sólo es comparable a la adicción que proporciona.

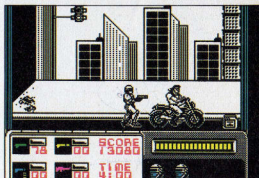


```
10 REM --CARGADOR ROADWARS--
20 REM -----/POR/-----
30 REM ----/JESUS P.SICILIA/----
40 REM ----/CORDOBA /88/----
41 IF U$="S" THEN POKE 43059,1
67
42 IF U$="S" THEN POKE 43078,1
67
43 POKE 33658,8
50 REM
60 REM
70 REM
80 POKE 24831,8: CLEAR 24831:
LET C=0
90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ?(S/N) "; LINE US:
100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ?(S/N) "; LINE US:
110 INPUT "¿VARIAR CAMINO DE INI
CIO ?(S/N) "; LINE CS: IF CS="S"
THEN INPUT "NUMERO DE CODIGO (0
-21) : "; C
120 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI:CLS
130 PRINT AT 11,4; BRIGHT 1; IN
K 5;"INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
170 SAVE "CARROAD" LINE 80
```

SPECTRUM

Robocop

La característica más destacada de este arcade de habilidad es que está dividido en nueve niveles diferentes, cada uno con un escenario y objetivo propios, aunque la misión final sea siempre capturar a los responsables del asesinato del agente Murphy.



Diccionario de Pokes

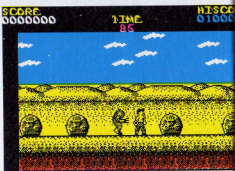
```

10 REM CARGADOR ROLLING THUNDE
R
20 POKE UAL "23658",VAL "8": P
OKE UAL "23693",NOT PI: POKE UAL
"23662",NOT PI: CLEAR VAL "2500
0" : LOAD "SCREEN$": POKE 5+PEEK
23631+256+PEEK 23632,11: LOAD
"CODE
100 BORDER UAL "7": INPUT "OU
IERES VIDAS INFINITAS (S/N) ":A$
: IF A$="N" THEN GO TO UAL "110"
105 POKE UAL "39792",NOT PI
110 INPUT "QUIERES ENERGIA INF
INITA (S/N) ":A: IF A$="N" THEN
GO TO UAL "120"
115 POKE UAL "39988",VAL "201"
120 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ":A$: IF A$="N" THEN G
O TO UAL "130"
125 POKE UAL "40055",VAL "201"
130 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ":A$: IF A$="S" THE
N POKE UAL "48444",VAL "201"
9500 BORDER NOT PI: CLS : RANDOM
IZE USR UAL "35207"
    
```

SPECTRUM

Rygar

Engrosando la larga lista de personajes que han pretendido en todos los tiempos dominar la Tierra, aparece Rygar, un legendario guerrero que sólo respeta una ley: la del combate.



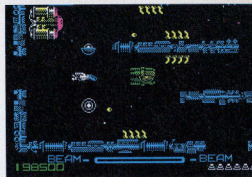
```

10 REM *** CARGADOR RYGAR
20 REM *** F.V.C.
30 PORT-316TO371:READA:POKET.A:9-S+A:NE
XE
40 INPUT"VIDAS ININITAS (S/N)":V$:IFV$="
N"THENPOKE332,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)":I$:IFI$="
N"THENPOKE337,44
50 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":T$:IFT$="
N"THENPOKE342,44
60 INPUT"COAZA ILIMITADA (S/N)":C$:IFC$="
N"THENPOKE345,44
70 PRINT"COGER TODOS LOS WEAPONS A LA V
EZ (S/N)":INPUTR$
72 IFR$="N"THENPOKE352,44:POKE355,44
80 INPUT"NO PERDER LOS WEAPONS AL MORIR
(S/N)":P$
82 IFP$="N"THENPOKE360,44:POKE363,44
90 PRINT"PREPARA LA CASSETTE DE R
YGAR Y PULSA SHIT":WAIT59,1
92 POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,74,160,1,142,10
0,8,140,101,8,69,169,165,141,79,37
110 DATA 169,44,141,90,11,169,96,141,21
0,15,141,82,16,169,9,162,253,141,141
120 DATA 42,142,142,42,169,36,141,82,34
,141,63,37,26,21,9,7,86,67
    
```

COMMODORE

R-Type

Para poder destacar en la larga lista de los arcades «masacramarcianos», este juego posee un perfecto y trepidante movimiento, unos magníficos y coloristas gráficos, un elevadísimo nivel de adición y por si fuera poco, una enladrada dificultad.



```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 RESTORE MEMORY $3FF7,MODE 1:PRINT:PO
kendo codigo maquina...:111=110:dir=640
LS 00:GOSUB 90:111=70:dir=64000:GOSUB 90:G
40 INPUT"Vidas infinitas":as:IF UPPER$ia
$1="S"THEN POKE 6A20,0
50 INPUT"Creditos infinitos":as:IF UPPER
$1as="S"THEN POKE 6A25,0
60 INPUT"Immunities total":as:IF UPPER$
1="S"THEN POKE 6A2A,6C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
-FOR n=1 TO 100:NEXT
80 MODE 1:CALL 6607:LOAD"1":6600:MODE
NEXT:FOR n=1 TO 15:READ a:11K n:a:1
90 READ as:IF as=""THEN RETURN
100 READ cum:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL"6"+MID$(as,n,2):POKE dir,byte
THEN 111=111+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
en la linea"111:END
110 DATA C7D108F7010673FE10ED,1119
120 DATA 793854E79598E19D918,1524
130 DATA E03220FD742C806F58,1524
140 DATA 78A9E862B574C2859E2,1461
150 DATA 47F520D972ED7937C93D,1304
160 DATA 20F79792F4F9D70A2CEP,1252
170 DATA 2DF20A9124C86F678A9,1465
180 DATA E68028F306774C10E9,1212
190 DATA 792F4F1F3E2A173DD2E7,824
200 DATA 37C9607831E79D9D25,1390
210 DATA 2E0D09216A5A0530F82,1381
220 DATA 78E804FC07A8530F82,1381
230 DATA 150410F30A3220F3E2,986
240 DATA 0ACD7AAS30E2A26C38F2,1108
250 DATA CD7AAS30E13E2A6C38F2,1521
260 DATA 2643E1CECD7AAS30D3E,1137
270 DATA DABC38E4F7AAS30D3E,1137
280 DATA 0266CA3E1CCD7AAS30E6,1678
290 DATA 3E0763CDD5C20E2F76,1109
300 DATA 3E1CCD7AAS30A30E6,1054
310 DATA 4AAS30A67CFCE300E2,1098
320 DATA 9C30CFD203FDFE8020,1839
330 DATA CB18C530E28E2E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A05D3E,908
350 DATA 0BCDA0A05D3E9FBCB815,1382
360 DATA 260024E03E1DDB2C2A,1184
370 DATA A500AF0826A12E01FD7E,984
380 DATA 6A0C3E0418173E87AD06,901
390 DATA 6A0D7700D0213126A1E2,974
400 DATA 2E013E0118023E0D,413
410 DATA A0A05D3E0BCDA0A05D3E,1406
420 DATA 0BC13E126A1E28E8A60B,1329
430 DATA AD087A8320CE3E6A53E,1244
440 DATA 2E23E64AD7700D2318,1283
450 DATA FD7E4B728E3C2E28A7D0,959
460 DATA 000000094AD001007F,994
470 DATA 210000004E0DF04601D0,876
480 DATA 26B3C2BA7D032E02E,451
490 DATA 0332BA72E03E02F063B,1258
510 DATA CD2BA700E20E02F063B,726
520 DATA 69010500F0D04D78B226,789
530 DATA A12E013E01C29A0A61166,896
540 DATA A5E28E3CAC61193A605E2,1063
550 DATA 58CEA7C3CA61193A605E2,1063
570 DATA 18863E0CDA0A53E10C0,1094
580 DATA A0A05D3E0BCB81526B3,1443
590 DATA 0229A7C7CDD1152100B,1343
600 DATA 0E78E80A9280117F2F,1200
610 DATA E6804F15C740A7732C1,1239
620 DATA C31A06004F0913C110F6,791
630 DATA 1E221000011C280632C5,865
640 DATA 5E21000011C280632C5,865
650 DATA 1A0604F0913C110F6,791
670 DATA 7C8F21187E42013200,878
680 DATA 42D03C32ABA7CFFA7E2,1560
690 DATA 9A7001E2A282200000,1118
700 DATA *
710 DATA F32104001165A0514805,701
720 DATA E0B0D21B0A71A1B00C,1403
730 DATA 3F7A211F452E5FABC30A,1158
740 DATA A73E383210353E329E,732
750 DATA 953BCD320435C307A00,744
760 DATA *
770 DATA 0.26.13.24.15.3.6.16.1.2.11.20.
9.8.4.7
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro José Rodríguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEARR 24999: LOAD ""**CODE 25000: P
OKE 23655,0: CLS
40 INPUT "VIDAS INFINITAS? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN POKE
2510,0
50 INPUT "Creditos infinitos? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN P
OKE 2510,0
60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE AS: IF AS(1)<"S" THEN POKE
2514,0
70 PRINT @B;"Inserta cinta ori
ginal..."; POKE 180: INK 0: POK
23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000
    
```

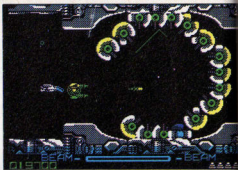
LISTADO 2

LÍNEA DATOS CONTROL

1	DD21DB8B31C0B0E3FF37	1199
2	CD50E530F1F321378411	1065
3	62F501600E0E002193F3	1323
4	1550E0E53418762383	970
5	20F9E101100A7E042E8	1629
6	E19330C0FEF3128E13	349
7	CAF811C9F60100703600	1102
8	EDD831FFFFD21E6FE11	1737
9	E900C040FEF33FF8200	1506
10	21004011FF1721B3FD22	891
11	81F0CDF8F030B38F1	1985
12	CF831D95C3EC93250FE	1450
13	CD48FE3EC93206ACD84	1166
14	60AF30FF19120C3E3	3338
15	32F29131FE6FFD213A5C	1207
16	C3FD50E0000000000000	581

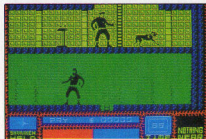
DUMP: 40 000
N.º BYTES: 153

SPECTRUM



Saboteur

Eres un ninja que, a bordo de una lancha neumática, llega a las proximidades de un edificio de alta seguridad. Evitando vigilantes y perros adiestrados, debes entrar en él y localizar un disco con información secreta. Terminada la primera parte de la misión, has de conseguir huir en helicóptero. Un juego casi perfecto.



```

10 REM CARGADOR PARA SABOTEUR
15 CLS: INK 24280
20 LOAD ""**SCREEN#;
25 LOAD ""**CODE
30 LOAD ""**POKE
40 RANDOMIZE USR 63972
    
```

SPECTRUM

```

10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6: 90 LOAD'13',6800
INK 3,24:BORDER 1 100 LOAD'14',16419
20 MEMORY 5000 110 LOAD'15',23296
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A# 120 BORDER 0
40 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N)";B# 130 LOAD'16',49152
50 INK 1,1 140 IF UPPER(A#)="S" THEN POKE &E
60 MODE 1:LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA 92,0
CINTA ORIGINAL" 150 IF UPPER(B#)="S" THEN POKE &47
70 LOAD'11',49152 83,0:POKE &47B#,0
80 LOAD'12',25280 160 CALL 23431
    
```

AMSTRAD

```

10 REM ** SABOTEUR (C) J.S.F. **
20 POKES3280,0: POKES3281,0
30 FORT=0T0141: REARRR POKES272+T.A: SYS$R: NEXT
40 IF SC103040:THEPRINT"EROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿M? ENERGIA INFINITA (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE219,173
60 INPUT"¿ GUARDIAS INMOVILES (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿ CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"¿ TIEMPO INFINITO (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿ MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"¿ ULTRA-ELECCION (S/N)";#:#:IF#="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"¿¿¿¿INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WRIT1,56,49
130 PRINT"¿¿ POKES DEL OSABOTEUR #FOR J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATR162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATR139,2,163,1,141,160,2,162,237,168,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATR141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATR17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATR245,32,74,3,72,165,173,281,3
200 DATR208,12,165,172,223,175,281,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATR162,1,173,1,230,281,127,240,22,232,281,239,240,17,232,281,251,240,12
220 DATR232,281,223,248,7,232,281,253,240,2,288,26,134,90,76,104,144
    
```

COMMODORE

Saboteur II

A bordo de una silenciosa ala delta nuestra heroína llega a la base donde tiene que llevar a cabo una arriesgada operación de sabotaje. Tiene que conseguirlo en un tiempo limitado, pero cuenta con su gran agilidad, su increíble maestría en artes marciales y varias cajas con armas que ya han sido introducidas en el edificio.

```

10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS : LOAD ""**SCREEN# : PO
KE 23759,111: LOAD ""**CODE : POKE
61340,201: POKES 37122,0: RANDOM
IZE USR 25100
Pokes SABOTEUR 2
Energia: Poke 61340,201
Tiempo : Poke 37122,0
    
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
1.
20 REM
30 MEMORY &3FFF: INPUT "Energia Infinita (S/W) : ",a\$: IF UPPER(a\$)="S" THEN POKE 0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/W) : ",a\$: IF UPPER(a\$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD "SABOTEUR 2",&4300: POKE &437E,&E: POKE &437F,&A3: FOR I=&A300 TO &A323: READ a\$: POKE I,VAL(""&A\$): NEXT: CALL &A300
60 DATA 21,0,43,11,0,3,1,0,1,ED,BO,CS,0,3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,0,B7,C2,0,4,32,FA,33,CS,0,4

AMSTRAD



Sabrina

Este juego desarrolla las innumerables pericias que la popular cantante tiene que sortear para conseguir trasladarse desde el aeropuerto hasta un plató de televisión.



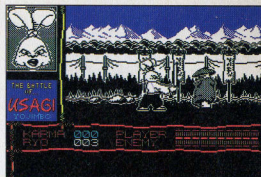
```

1 REM          SABRINA
2 REM
3 REM          POR BITABINA 1989
4 REM
5 REM          BY ANTONIO PEREZ GARCIA
6 REM
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 5799: PRINT 0: INK 7: "ON
LA CINTA ORIGINAL."
100 LOAD "CODE 57800": POKE 5785,19
110 SAVE "POKE 57260,110: POKE 5761,42"
20 FOR I=56950 TO 56974: READ
a$: POKE I,a$: NEXT
30 RANDOMIZE US$ 57000
40 DATA 33,176,130,6,19,175,11
9,35,39,28,35,39,35,39,35,35,
16,243,60,80,61,112,251,201
60 SAVE "SABRINA" LINE 1
    
```

SPECTRUM

Samurai Warrior

Asumes aquí la personalidad de un samurai de largas orejas que ha de rescatar a un peludo y rechoncho príncipe, cautivo de los ninjas. Para lograr tu objetivo debes recorrer numerosos parajes por los que pululan seres de todas clases. Unos son gente agradable que te ofrecen comida, pero otros son decididamente malvados y sólo desean acabar contigo.



LISTADO 1

```

10 REM          CARGADOR SAMURAI
20 REM
30 REM          PARA SPECTRUM 48K
40 REM
50 REM          POP J.J.G.O.
60 REM
70 REM          *****
80 REM
90 REM          *****
100 REM
110 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD "CODE 64512,45
3
    
```

```

120 POKE 23650,0: RESTORE 1000
130 READ POKE "IF POKE=0 THEN 6
0 TO 500"
140 READ a$: LET b$a$: " ? - IN
PUT "PRINT B1 AT I.W.": PAPER 1
: INK 7: BRIGHT 1: TAB (32-LEN a
): a$:
150 LET k$: INKEY$: IF k$=")"$ A
ND k$="N" THEN GO TO 150
160 IF INKEY$="" THEN GO TO 16
0
170 BEEP 1,20: IF k$="N" THEN
POKE POKE 0
180 GO TO 130
190 INPUT a$: PRINT B1 AT I.B.
: INK 7: PAPER 2: FLASH 1: " CARG
ANDO PROGRAMA ORIGINAL."
210 LOAD "SAMURAI": CODE 62400
: PAPER 1: INK 7: PRINT USA 64512
1000 DATA 64676, "NO PERDIR NARRA
"
210 DATA 64679, "NO GASTAR DINER
O"
1040 DATA 64684, "INHUNE A LOS GO
LES"
1050 DATA 64689, "QUE UN GOLPE HA
TE ENERJICO"
1060 DATA 64694, "QUE EL HENHO NO
NO HATE"
1870 DATA 0
9999 SAVE "SAMUR.POKE" LINE 110
    
```

LISTADO 2

```

1 310900DD2100C9111101 539
2 CDDFFCDD2180CF16005 1421
3 CDD2FCDD2411520F5DD 1653
4 210000CDEBFCDEBFC21 1450
5 0C1180C1180E249E2E 670
6 122C1C20F61100C92100 619
7 CF18A67231C20F93FCF 1184
8 BC20F42100CF1100A001 786
9 0018EDB011005F010010 569
10 ED00021006F1681E00 717
11 1B00CDBFCF15280CDD24 1007
12 0E1180C1180E249E2E 670
13 DD21004816061020E21 677
14 0FFC110055010001EDB0 916
15 C3005E2100481600A01 651
16 0006EDB031465F21047F 1005
17 0F320F00000000000000 1130
18 32E9933E9F3224803CE9 1193
19 00000000000000000000 1193
20 ED102101FE8100613A03 758
21 FFAE77ED08E6C6FC1C9 2039
22 000000007FD0915817 787
23 C6095FCDEBFCDD0E5181 1654
24 000EDB03DDE5DD0100 1119
25 FEDE5C0F0E9FC1530D1 2318
26 C03E5F37140815F30DF 1336
27 1F6220F00248FC078F 1649
28 30F26646000C074FD00 1017
29 005CCD74F08E3C68B 1464
30 30E72520F106C9CD78F 1374
31 30D078FD430F4CD78FD 1725
32 300378E0304F08000 920
33 1810E200730FEDD7500 737
34 0000C31A000791F61 3173
35 1002D03100000622E2 646
36 CD74FD030C8B85C1506 1461
37 000000000000000000 1416
38 CFC9CD78FD00316320 1371
39 000000000000000000 1317
40 A9E5E20F975FE244FE 16
41 07F68D0FE3790850706 1003
42 0437085048567044807 513
43 03040102708868680705 51
44 0437085048567044807 51
45 0000708003000503066 57
46 850607080000000000 16
    
```

DUMP: 40.000

Nº BYTES: 453

SPECTRUM

Diccionario de Pokes



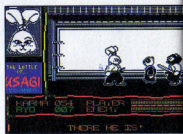
```

10 REM *** CARGADOR SAMURAI WARRIOR
12 REM FOR F.V.C.
20 FORM=280T0370:READA:POKEM,A:G-S+A:NE
XT
22 IFS>9843THENPRINT"ERROR EN LOS DATA
S...":STOP
30 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)":ES
32 IF ES="N"THENPOKE348,44:POKE351,44:P
OKE354,44
40 INPUT"KARMA INAGOTABLE (S/N)":Ks:IFK
s="N"THENPOKE359,44
50 INPUT"RYOS ILLIMITADOS (S/N)":Rs:IFRS
="N"THENPOKE362,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SAMURAI WA
RRIOR Y PULSA SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 224,0,240,3,56,229,2,96,32,165
,244,169,32,162,51,160,1,141,136
110 DATA 30,142,137,30,140,138,30,96,16
,9,9,141,90,72,169,138,141,91,72,173
120 DATA 92,72,201,162,208,15,169,32,14
1,136,30,169,166,141,137,30,169,30,141
130 DATA 138,30,76,166,30,169,32,162,24
,160,1,141,154,79,142,155,79,140,156
140 DATA 79,169,36,141,91,59,141,206,80
,76,0,56,70,86,67
    
```

COMMODORE

```

1 REM CARGADOR SAMURAI WARRIOR
2 REM FOR DAVID RODRIGUEZ
3 REM
4 REM
10 MODE 1: CALL &BD37:L=190
20 FOR X=&BF00 TO &BF92 STEP 12
30 L=L+10:READ LINS,CHKs:CHK=0
40 FOR Y=1 TO 24 STEP 2
50 BY=VAL("&"+MID$(LINS,Y,2))
60 CHK=CHK+BY
70 POKE X+Y/2,BY
80 NEXT
90 IF CHK<>VAL("&"+CHKs) THEN PRINT"ERRO
R":END
100 NEXT:CALL &BF00:LOCATE 1,24:PRINT" -
INTRODUCE SAMURAI WARRIOR ORIGINAL -":RU
N!:"
200 DATA 3A7ABC3226BF2A7BBC2227BF,4F0
210 DATA 3EC32118BF327ABC227BBC9,583
220 DATA F53A46BFEFF28093EFF3246,617
230 DATA BFF100000E53EC32147BF32,4EF
240 DATA 703E22713E3A26BF2A72BF32,3E0
250 DATA 7ABC227BBC1F1C37ABC0032,68C
260 DATA 46A114F53A92BF3CF32201A,521
270 DATA E52173BF3EC3323A01223B01,404
280 DATA 3E322146A132703E22713EE1,40A
290 DATA F1E932928FF1E9E5F3EC321,833
300 DATA 85BF327501227601F1E1C348,562
310 DATA 01F53E87320817F10101013C,3F3
320 DATA 7801000000000000000000,079
    
```



AMSTRAD

Savage

Durante la primera fase del juego, nuestro protagonista debe huir de las mazmorras del castillo donde se encuentra prisionero. La segunda consiste en un inolvidable recorrido a través del Valle de la Muerte. Y en la tercera, se transforma en águila para entrar de nuevo en el castillo y recatar a su chica. Un programa inabarcable, de acción trepidante y continuas sorpresas.



LISTADO 1

```

10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-68
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999: LOAD ""CODE 30000
40 POKE 23658,8: CLS : LET d=3
0105 LET r=240: LET f=999: REST
ORE 280: FOR n=&40000 TO &8017: R
DRE a: POKE n,a: NEXT n
50 INPUT "Que fase vas a cargar
":lev: IF lev(1 OR lev)3 THEN
GO TO 50
60 CLS : IF lev=2 THEN GO TO 1
70 IF lev=3 THEN GO TO 170
80 LET L:=290: PRINT "PRIHERRA F
ASE":
90 PRINT "Uidas infinitas": G
O SUB 100
100 PRINT "Energia infinita":
GO SUB 1
110 PRINT "Sin enemigos": GO S
UB 1
120 GO TO 220
130 LET L:=320: PRINT "SEGUNDA F
ASE":
140 PRINT "Uidas infinitas": G
O SUB 100
150 PRINT "Inunuidad": GO SUB
160 GO TO 220
170 LET L:=340: PRINT "TERCERA F
ASE": PRINT
180 PRINT "Uidas infinitas": G
O SUB 100
190 PRINT "Energia infinita":
GO SUB 1
200 PRINT "Sin enemigos": GO S
UB 1
210 PRINT "Cualquier numero de
220 PRINT "Inserta cinta origin
a220": POKE 180: INK 8: POKE 2
3624,0: CLS : LET a=25500+(L-R
1)+263000*(lev-2)+260000*(lev-3): R
ANDOMIZE a: POKE d,198: POKE d+1
,PEEK 23670: POKE d+2,PEEK 23671
250 PRINT AT 1,7: PAPER 1: INK
7:"SAVAGE - LEVEL =lev, LOR
n""CODE 52498: RANDOMIZE USR 40
    
```

LISTADO 2

```

1 3EC33254CD21866162555 1027
2 CDC300CD3215FF14D5E5 1393
3 238E23562180CF7E052 1001
4 E1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 2115FF2255CD3EC332329 990
6 525DC33254CD3E32329 917
7 3E2132325D210000223 406
8 5D2EC3325515D21FD6122 991
9 525DC33254CD3E32329 917
10 2100CF2255D5D21116222 631
11 BC5DC3515D0000000000 650
    
```

DUMP 40.000
Nº BYTES 105

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```
10 REM Cargador Savage
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:INPUT "Que fase vas a cargar":a
%:IF a<1 OR a>3 THEN 30 ELSE d%=a12A:
CLS:ON a GOTO 40,90,130
40 PRINT "PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 230
:GOSUB 210
60 INPUT "Energia infinita":a$:RESTORE 240
:GOSUB 210
70 INPUT "Sin enemigos":a$:RESTORE 250:GO
SUB 210
80 GOTO 180
90 PRINT "SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 260
:GOSUB 210
110 INPUT "Inmunidad":a$:RESTORE 270:GOSU
B 210
120 GOTO 180
130 PRINT "TERCERA FASE":PRINT
140 INPUT "Vidas infinitas":a$:RESTORE 280
:GOSUB 210
150 INPUT "Energia infinita":a$:RESTORE 2
90:GOSUB 210
160 INPUT "Sin enemigos":a$:RESTORE 300:G
```

```
OSUB 210
170 INPUT "Cualquier numero de piezas":a$
:RESTORE 310:GOSUB 210
180 POKE d%,6C3:POKE d%+1,0:POKE d%+2,1
190 PRINT:PRINT "Inserta la cinta original
1 del nivel":a$:FOR d%=1 TO 2000:NEXT:MOD
E 1:CALL GND37:MEMORY &OFFT
200 a$="!LEVEL"+RIGHT$(STR$(a%),1)+"!!"
:LOAD a$,A000:POKE &A0E2,62A:POKE &A0E3,&
A1:CALL &A000
210 IF UPPER(a$)<>"S" THEN RETURN
220 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE PO
KE d%,VAL("6"+a$):d%<=1:GOTO 220.
230 DATA 3E.A7,32,2E,8.32,45.D.32,2B.DF.
240 DATA 3E.A7,32,18,8.32,57.4.32,1A.DF.
250 DATA 3E.1,32,AA.4.*
260 DATA 3E.A7,32,63.D.*
270 DATA 3E.C3,32,3A.D.*
280 DATA 3E.A7,32,2A.E7.*
290 DATA 3E.A7,32,74.E7.*
300 DATA 3E.C9,32,18,2B.*
310 DATA 3E.C3,32,9E,8.*
```

AMSTRAD

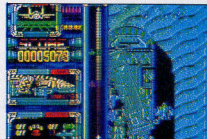
```
10 REM * CARGADOR SAVAGE (COMMODORE)
12 REM * POR F.V.C.
20 PORT=320T0359:READA:POKET.A:S+S:A:NE
XT
21 PORT=49375T049458:READA:POKET.A:S+S:
A:NEXT
22 IFS<>14713THENPRINT "ERROR EN LOS DAT
AS...":STOP
30 INPUT "PARTE (1,2,3)":P:ONGOTO 40,60
,70
32 GOTO 30
40 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":ES:IFE
S<>"N"THENPOKE325,141
42 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
="N"THEN44
44 POKE328,141:POKE331,141:POKE334,141
46 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":IS:IFIS<>
"N"THENPOKE339,141
48 GOTO 90
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IFV$
<"N"THENPOKE342,141
62 INPUT "ATRAVESAR TOTEMS (S/N)":AS:IFA
S<>"N"THENPOKE345,141
```

```
64 GOTO 90
70 INPUT "INMUNE A TODO (S/N)":IS:IFIS<>
"N"THENPOKE353,141
72 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)":ES:IFES<>
"N"THENPOKE356,141
90 PRINT "PREPARA LA CINTA DE SAVAGE Y P
ULSA SHIFT":WAIT653,1:SY249375:LOAD
100 DATA 179,13,220,169,173,44,105,126,
44,113,126,44,238,94,44,119,95,169
110 DATA 96,44,66,126,44,163,31,44,83,3
1,44,54,126,169,173,44,15,109
120 DATA 44,113,97,96,162,234,160,192,1
42,40,3,140,41,3,96,169,4,141
130 DATA 184,3,169,74,141,185,3,169,199
,141,186,3,169,43,141,187,3,169
140 DATA 130,141,188,3,76,237,246,169,3
2,141,252,225,169,64,141,253,225,169
150 DATA 1,141,254,225,165,3,201,226,20
8,18,169,101,141,185,3,169,239,141
160 DATA 186,3,141,188,3,169,133,141,18
7,3,76,189,3,70,86,67
```

COMMODORE

Silent Shadow

Un frenético arcade con gráficos sensacionales, movimiento impecable, rápido y suave scroll, multitud de pantallas y fases, miles de enemigos, toneladas de acción... En definitiva, un programa que reúne todo lo que deseas encontrar en un juego.



```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' (MSX)
20 FOR I=56000 TO 56012
30 READ A:POKE I,A:NEXT
40 RUN"cas:
50 DATA 201,201,201,3,44,148,0,134,12
8,0,135,128,0
```

MSX

```
10 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW' AMSTRAD
CINTA
20 RESTORE:FOR i=4000 TO 4009:READ a:POK
E i,a:NEXT
30 CLS:RUN"!
40 DATA 3,&8f,&55,0,&77,&77,0,&a2,&77,0
```

AMSTRAD

```
1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW'
SPECTRUM
10 FOR I=65400 TO 65406: READ
A:POKE I,A:NEXT
20 CLS:PRINT "INSERTA LA CI
NTA ORIGINAL"
30 LOAD ""
100 DATA 2,85,113,255,174,147,2
01
```

SPECTRUM

```
1 REM CARGADOR 'SILENT SHADOW'
PLUS3
10 PAPER 0: POKE 23624,0: CLER
R 24499
20 LOAD "scr"SCREEN$: LOAD "c
m"CODE
30 POKE 29013,255: POKE 37809,
281
40 PAUSE 100: PRINT US 49152
```

SPECTRUM DISCO

Diccionario de Pokes

Skate Crazy

Ha llegado el gran día. La carrera anual de patinaje está a punto de comenzar y, junto a la línea de partida, nuestro amigo Freddy espera que el juez de la señal de salida. Esta vez no está dispuesto a que el triunfo se le escape, aunque las pruebas que tendrá que superar no son precisamente un juego de niños.

```
10 REM *** CARGADOR SKATE CRAZY
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=27270388:READA:POKET.A:S=S+A:NE
XT
22 IFSC>12672THENPRINT"ERRASTE EN LOS D
ATAS .":STOP
30 PRINT "PARTE 1:":INPUT"VIDAS INFINIT
AS (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE321,44
40 INPUT"CLASIFICARSE SIEMPRE (S/N)":CS
:IFCS="N"THENPOKE326,44:POKE331,44
50 INPUT"RELOJ LENTO (S/N)":RS:IFRS="N"
THENPOKE336,44:POKE341,44:POKE346,44
60 PRINT"PARTE 2:":INPUT"VIDAS INFINIT
AS (S/N)":VS:IFVS="N"THENPOKE360,44
70 INPUT"Salto RAPIDO (S/N)":SS
72 IFSS="N"THENPOKE365,44:POKE370,44:PO
KE374,44:POKE380,44
80 PRINT"REBOBINAJA CINTA DE SKATE CRA
ZY Y PULSASHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,58
,140,59,8,96,162,46,160,1
110 DATA 142,234,2,140,235,2,238,32,208
,76,167,2,162,30,160,1,173,203
120 DATA 45,201,76,208,95,142,204,45,14
0,205,45,169,173,141,241,29,169,144
130 DATA 141,81,62,169,76,141,82,62,169
,44,141,111,33,169,127,141,121,33
140 DATA 169,205,141,134,33,76,16,8,142
,7,88,140,8,88,169,173,141,83
150 DATA 46,169,169,141,30,55,169,32,14
1,31,55,169,234,141,32,55,169,141
160 DATA 141,33,55,76,86,12,70,86,67
```

COMMODORE



```
LISTADO 1
10 REM *****
20 REM *** CARGADOR DEL
40 REM *** SKATE CRAZY
50 REM *** POKER SPECTRUM
60 REM *** POR J.J.G.O.
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 BORDER 0: PAPER 8: INK 7: C
LEAR: LOAD "":CODE 23296,142:
110 POKE 23658,8
120 PRINT:AT 1:8: POKES PARA LA P
ARTE
130 LET AS="ENERGIA ILIMITADA":
80 SUB 1888: IF A THEN POKE 234
03,0
140 LET AS="NO FATIGARSE": GO 5
UP 1888: IF A THEN POKE 23408,8
150 LET AS="NO IMPORTA EL JURAD
O": SUB 1888: IF A THEN POKE
23410,0: POKE 23415,0
160 PRINT AT 1,25: INK 7: PAPER
2: FLASH 1:"2:
170 LET AS="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1888: IF A THEN POKE 23373
0: POKE 23376,0
180 LET AS="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1888: IF A THEN POKE 2338
10
190 CLS:PRINT:AT 1,0: PAPER
R 1: INK 7: FLASH 1:" CARRA
NDO SKATE CRAZY
200 PRINT US2 23296
1000 LET AS=AS+"7": INPUT "": P
RINT:AT 1,0: PAPER 1: INK 7: T
AB: 32-LEN AS:2,AS
1010 LET K8=INKEY$: IF K8<"S" A
NO K8<"N" THEN GO 1888
1020 IF INKEY$<"N" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K8="N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

```
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 AF3276F8DD213EF81100 1172
2 803EFF37CD5685F37CA7 1338
3 80E30076F97F730117FE 1584
4 C3B0DF21675B1150FFD5 1242
5 91B880E80E122D7F6C3 1567
6 76FB3E5C38E6380F07 1395
7 3EAC3290F8214A5B22EF 1138
8 83C76F9832CE32F3280 1437
9 883EC932B28A1005E22 923
10 AR8E28B28E328E32B585 1263
11 1300753EC932B1863237 1803
12 B5NF328CB8532C218AD 828
13 13085B232F93221F03E 1138
14 AF3232F93E203233F9C3 1163
15 889888888888888888888888 144
```

DUMP: 40.000 N° BYTES: 142

SPECTRUM

Slap Fight

Participa en un vertiginoso combate interplanetario a bordo de una velocísima nave que te transportará a través de los magníficos y realistas gráficos de este programa.



```
10 REM CARGADOR SLAP FIGHT
15 BORDER 0: PAPER 0:
CLEAR 25000
20 LOAD "SCR" SCREENS
25 LOAD "" CODE
30 POKE 57175,20:
RANDOMIZE USR 48400.
```

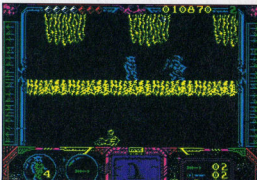
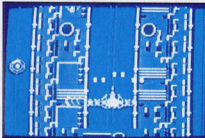
SPECTRUM

Soldier of Fortune

En la época de los caballeros medievales el mercenario Sarnak sale en busca de la Fuente del Poder y se encuentra envuelto en una fascinante aventura en la que tiene que luchar por algo mucho más importante que el dinero, su propia vida. Los cuatro elementos del Poder: Aire, Agua, Tierra y Fuego, están representados por otros tantos mundos subterráneos, habitados por diabólicas criaturas.

```
10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 PORT=0T05:READA:POKE304+7,A:S=S+A:N
EXT
22 IFSC>6079THENPRINT".ERROR EN LOS DA
TAS .":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":VS:IFVS
="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)":D
S:IFDS="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)":ES
:IFES="N"THENPOKE346,44
60 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT
Y DALE A SHIFT":WAIT653.1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,16
9,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169
,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,25
1,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67
```

COMMODORE



Diccionario de Pokes

Listado 1

Listado 2

```

10 REM Soldier of fortune
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD "":CODE 25000: P
0KE 23650: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas?":
LINE AS: IF AS(1) < "5" THEN POKE
25100 0: POKE 25100 0
50 INPUT "Inune a enemigos y
disparos?": LINE AS: IF AS(1) <
"5" THEN POKE 25100 0
60 INPUT "Quitar los enemigos
enemros?": LINE AS: IF AS(1) <
"5" THEN POKE 25190 0
70 PRINT "00: inserta cinta ori
ginal. 100: PRUE: INK 0: POK
E 23654: CLEAR
80 PRINT AT 1,6: PAPER 1: INK
7: SOLDIER OF FORTUNE "": LOAD
"CODE 52450: RANDOMIZE USR 25000

```

```

1 3EC33254CD21B6612255 1027
2 CDC30BCD3215FF14D5E5 1393
3 235E2356211BCD7E2D5 1001
4 E1D1CA18CD3E323254CD 1319
5 215FF22803C3E33252 940
6 SD21E461223335DDC30B5D 917
7 3E2133255D2180002233 400
8 SD3EC332515D21F06122 991
9 525DC332503E2132515D 832
10 2180CF22525D2115222 831
11 BC5DC3515DF3AF03FE21 1566
12 004011814001FF1A75E2 752
13 80310850213292110040 867
14 014108D08C300401100 755
15 5B2148677CA728257EA7 960
16 20851220131078F312513 956
17 7EA720F41223137EA7 966
18 5D1423137EA720F9528 761
19 DB121310F9AF32FAD32 1231
20 FFAE3EC9C3227B5331252 1208
21 C3729D00000000000000 466

```

DUMP: 40.000
N° BYTES: 203

SPECTRUM

```

1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0T079: READA: POKE272+N, A: S=S+A: NE
XT
4 IFSK>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT "INMUNIDAD (S/N)": AS: IFA$="N"TH
ENPOKE338,44
6 INPUT "SIN ENEMIGOS (S/N)": AS: IFA$="N
"THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
8 GETA: IFA$="" THEN8
9 POKE816,16: POKE817,1: POKE2050,0: LOAD
0 DATA32,165,244,169,30,141,250,3,169,
1,141,251,3,96,169,43,141
60 DATA213,2,169,1,141,214,2,76,167,2,1
69,56,141,47,198,169,1
70 DATA141,48,198,76,0,197,162,15,189,7
9,1,157,255,6,202,208,247
80 DATA169,0,141,143,8,169,7,141,144,8,
76,16,8,169,173,141,105
90 DATA129,169,96,141,236,119,76,16,8,7
4,68,83

```

COMMODORE

Spitting Image

Un divertidísimo juego protagonizado por una serie de simpáticos personajes que encarnan, en versión satírica, a los más importantes dirigentes de la política mundial. Cada uno de

ellos cuenta con la ayuda de un muñeco auxiliar, de menor tamaño aunque se su misma apariencia, que puede lanzar objetos sobre los enemigos. Un programa insólito para reírte mucho, mientras pones en práctica tu habilidad.

```

1 REM *****
2 REM *****
3 REM JOSE DOS SANTOS TORRILLOS 1989
4 REM SPITTING IMAGE
5 REM *****
6 REM *****
7 :
8 POKE53281,1: POKE646,5: PRINTCHR$(147)
9 FORN=288T0415: READA: POKEN, A: S=S+A: NE
XT
10 IFSK>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA": PRINT"GANAR (1-255)": INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT: INPUT"¿NUNCA PIERDES (S/N)": AS
:PRINT: IFA$="N"THENPOKE380,44
14 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)": N:P
RINT: POKE399,N
15 INPUT"ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)": N:P
RINT: POKE408,N
16 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE3280,PEEK(162): GETA: IFA$="" TH
EN17
18 SYS288
19 :
20 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
21 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
22 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
23 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141

```



```

.222,3,169,107,141,223,3,169
24 DATA1,141,224,3,76,0,4,169,169,141,
92,11,169,3,141,93,11
25 DATA169,234,141,94,11,169,173,141,2
42,12,169,32,141,208,40,169,151
26 DATA141,209,40,169,1,141,210,40,169
,40,141,204,40
27 DATA238,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83

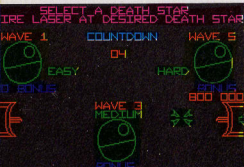
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

Star Wars

¿Qué podemos añadir que tú no sepas acerca de la Guerra de las Galaxias? Sólo que la recreación de este mítico título te hará pasar muy buenos ratos delante del ordenador. ¡Que la fuerza te acompañe!



```
10 REM *** CARGADOR START WARS
12 REM *** F.V.C.
20 PORT=272T0334:READA:POKET.A:S=S+A:NEXT
22 IFSC<=8376THENPRINT"ERROR EN DATAS..."
:STOP
30 INPUT"ESCUDO INFINITO (S/N)":ES:IFES="N"THENPOKE299,206
40 INPUT"CONTROL INVERTIDO DEL PUNTO DE MIRA (S/N)":CS
45 IFCS="N"THENPOKE323,44:POKE328,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE STAR WARS Y PULSA SHIFT:WAIT653.1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32.165.244.173.182.3.201.166.20
8.15.162.76.142.239.2.162.42.160
110 DATA 1.142.240.2.140.241.2.96.169.44
.141.127.78.141.3.79.141.129
120 DATA 136.141.84.137.141.210.144.141.
140.145.141.173.181.169.232.141.195.201
130 DATA 169.202.141.202.201.96.70.86.67
```

COMMODORE

```
10 'Cargador STARWARS para MICROMANIA
20 'por MIGUEL ALCALA ORTIZ
30 '
40 CLS:INPUT"Escudos infinitos (S o N) ":
vid$:vid$=UPPER(vid$)
50 MODE 0
60 MEMORY &IFFF
70 OPENOUT "t"
80 BORDER 0
90 FOR x=0 TO 15
100 READ a:INK x,a:NEXT x
110 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
3,26,24,16,23
120 LOAD "!",&C000
130 LOAD "!",&2000
140 FOR x=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
150 LOAD "!",&C000
160 IF vid$="S" THEN POKE &63C1,&B7
170 CALL &C1E6
```

AMSTRAD

Street Fighter

A lo largo de diez combates, nuestro protagonista tiene que enfrentarse a otros tantos adversarios, para conseguir el título de campeón mundial de artes marciales. Si lo consigue podrá hacer realidad su sueño: abandonar el Bronx, uno de los barrios bajos de Nueva York, donde los chicos tienen que aprender a luchar antes que a cualquier otra cosa.

SPECTRUM

```
60 REM *** STREET FIGHTER ****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLR 24999
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL"
ECLA: PAUSE 0
E 90 LOAD "SCREEN$: LOAD "COD
E 100 POKE 43644,0: REM ENERGIA INFINITA
9000 RANDOMIZE USR 58644
```

```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1
4 FORN=0T081:READA:POKE49152+N.A:S=S+A:
NEXT
5 IFSC<=9072THENPRINT"ERROR EN DATAS":ST
OP
6 INPUT"TIEMPO (1-255)":N:IFN<1ORN>255T
HENGOTO6
7 INPUT"OPONENTE NO LUCHA (S/N)":AS:IFA
S="N"THENPOKE49188,44
8 PRINT"ENERGIA J U G A D O R 1 (8-255)":B:PO
9 INPUT"ENERGIA O P O N E N T E (8-255)":C:PO
KE49192,8*INT(B/8)
10 INPUT"ENERGIA O P O N E N T E (8-255)":C:PO
KE49215,8*INT(C/8)
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
12 GETAS:IFAS="":THENGOTO12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE
816,0:POKE817,12:LOAD
100 DATA32.165.244.169.40.141.211.8.169
.52.141.212.8.76.15.8.169
110 DATA29.141.241.9.169.12.141.242.9.7
6.0.9.169.82.141.47.146
120 DATA169.96.141.195.138.169.80.141.3
3.146.169.32.141.37.146.169.62
130 DATA141.38.146.169.12.141.39.146.76
.64.134.169.80.141.248.137.96
140 DATA162,0.189,0.192,157,0.12.232.20
8,247.96.0.12
```

COMMODORE



Diccionario de Pokes

Super G-Man

Tienes que recoger algunas muestras de minerales en una zona desconocida de la Luna. Llamada Mar de los Sueños. Todo va a ponerse en tu contra y, como siempre, habrás de superar cantidad de obstáculos, pero seguro que al final lo consigues.

```

10 REM *****
20 REM # Reader Merchan R. #
30 REM # 12/06/1988 #
40 REM # G = HRN #
50 REM # #
60 REM # *****
70 REM # #
80 CLEAR 27988
90 LOAD "C:\DOS\16384
100 POKE 23399,281
110 RANDOMIZE USR 23399
120 POKE 32086,0 : REM Vidas inf
130 REM NUM. VIDAS = POKE 30706
140 RANDOMIZE USR 26000
    
```

SPECTRUM

Tank

A bordo de un poderoso tanque acorazado, armado con cañones y metralletas, tienes que adentrarte en territorio enemigo. Ten mucho cuidado con los campos de minas y vigila los emplazamientos defensivos que se encuentran junto a las vías del ferrocarril.



```

1 REM Cargador TANK
2 REM by:
3 REM D.R.S.
4 REM -----
5 REM
10 FOR n=&A000 TO &C0FF:READ a$:POKE n,U
AL(*+a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B016:READ a$:POKE n,U
AL(*+a$):NEXT
30 MODE 1:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS
IF UPFRS(a$)="S" THEN POKE &B00,0:P
DKE &B12,0
40 LOCATE 5,24:PRINT"Inserta cinta - TAN
K - original"
50 MEMORY &37C8:LOAD"*":CALL &37C:LOAD*
*:&A000:CALL &A000
60 DATA 21,00,40,01,03,03,3e,Bb,f,ed,4f
ed,5f,ae,77,00,23,0b,78,b1,20,f5,ed,5f,
c6,19,21,2e,40,01,d5,02,ed,4f,ed,5f,ae,7
7,00,23,0b,78,b1,20,f5,21,00,40
70 DATA 11,00,b9,01,03,03,ed,b0,3e,40,32
,36,b9,21,54,b9,36,c3,23,36,4b,23,36,a0,
c3,2e,b9,dd,21,d9,bb,11,0e,00,cd,67,bb,2
1,b5,bc,36,0,23,36,b0,c3,03,b2
80 DATA e5,21,b5,bc,36,00,23,36,00,21,d9
,63,36,3d,21,ce,77,36,34,e1,c3,00,08
    
```

AMSTRAD

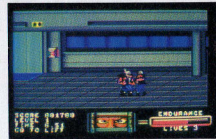
```

10 REM **** CARGADOR TANK ****
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 PRINTCHR$(147):CHR$(156):POKE3280,0
:POKE3281,0
40 NEXT-0T068:READA:S-S+A:POKE49152T,A
"END
50 IFS(>8280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS:
"END
60 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)":AS
70 IFAS="S"THEN 110
80 POKE49191,173:POKE49194,173
90 INPUT" NUMERO DE VIDAS (1-7)":NU:IFN
U<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT" CORAZA (S/N)":B$
120 IFB$="N"THENPOKE49200,96
130 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA SPACE"
140 WAIT 5,197,60
150 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,16
170 DATA 3,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,1
57,50,3,232,224
180 DATA 37,208,208,245,96,169,3,141,179,15
,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,19,140,32,208,169,169,1
41,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,
130,141,46,152,96
    
```

COMMODORE

Target Renegade

Tu hermano Matt ha vuelto a meterse en líos y acaba de ser capturado por la banda de Mr. Big. Si quieres volver a verlo con vida no te queda más remedio que introducirte tú solito en la guarida de estos malhechores y tratar de rescatarlo.



```

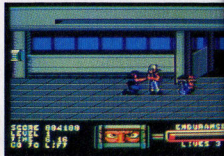
10 REM ***** Y PULSA UNA T
20 REM ***** PRUSE NOT PI
30 REM ***** E LOAD "SCREENS":LOAD""COD
40 REM ***** E CLS
45 REM ***** 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
47 REM ***** TFS" (S/N)":AS:IF AS="S" THEN
50 REM ***** POKE 59911,0
55 REM ***** 110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINI
60 REM ***** ITOT (S/N)":AS:IF AS="N" THEN
65 REM ***** GO TO 9000
70 BORDER 0:PRAPER 0:INK 7:C
L5: CLEAR 24999:POKE 23659,0
80 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
    
```

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=OTO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:8=S
+B:NEXTN
4 FORN=OTO32:GOSUB100:POKE384+N,B:5=S+B
:NEXTN
5 IFS<6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
6 POKE3281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRI
NTCHR$(147)
7 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE397,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":AS:IFAS
="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":AS:IFAS
="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POK
E406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
12 GETAS:IFAS=""THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATA A9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATA B3,03,60
33 DATA B4,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA B8,84,8F,A9,00,8D,81,9A
35 DATA B8,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA B8,8D,8F,8B,EE,20,DD,68,60
100 READA:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,
L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETUR
N
    
```



COMMODORE

Techno Cop

Nos encontramos de nuevo en un escenario urbano donde continuamente tendremos que enfrentarnos a incontroladas pandillas de malhechores.

Afortunadamente, los Techno Cop no se arredran ante nada y disponen de un potente vehículo, el VMAX, que les facilita mucho la tarea. Ten en cuenta, que antes de comenzar una batalla debes revisar, cada uno de los componentes de tu compleja máquina. El ordenador del coche te será de gran ayuda para conocer los movimientos de tus enemigos.

```

10 REM Cargador Technocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-B9
30 PAPER=INK:J=L:R=PEEK 23631+256:PEEK 2
3628+8:LET L=PEEK L:POKE L+11
:L=ORD"SCREENS":LORD="CODE":
LOAD"CODE":POKE L+42975,C:
POKE 42976,195:POKE 42942,C:
98 IF A=1 THEN POKE 3721,187
188 IF A=13 THEN POKE 42514,167
118 IF A=14 THEN POKE 37366,C:
POKE 37367,C
128 RANDOMIZE USR 25000
130 DATA "Personaje Insume","Co
che Indestructible","Bobbas Infi
nitas","Tiempo Infinito"
    
```

SPECTRUM

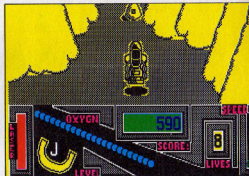
```

10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
*
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH
*
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EEL,$AD ** VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD ** INTINITAS
100 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(153):POKE
53280,0:POKE3281,0
110 READA:IPA=1 THEN 130
120 POKE $38C9,$A9+1:$S+A:GOTO 110
130 IFS<7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO":AS
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS":BS
180 INPUT "TIEMPO INFINITO":CS
190 INPUT "VIDAS INFINITAS":DS
200 IFA$="N" THEN POKE 391,44
210 IFB$="N" THEN POKE 399,44
220 IFC$="N" THEN POKE 404,44
230 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA UNA
TECLA."
250 FOKE198,0:WAIT198.1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,8
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,0,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,179
280 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
,169,173,141,121,44
290 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26
169,169,141,201,56,169
300 DATA 173,141,225,141,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
    
```

COMMODORE

Teladon

Su argumento no es muy original: hay que infiltrarse en la base enemiga para impedir que los malos destruyan la Tierra. Pero este juego nos permite, sin necesidad de efectuar una doble carga, disfrutar con dos juegos totalmente distintos.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM *****
55 REM *****
60 REM **** TELADON ****
55 REM **
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS: CLEAR 25000
80 LOAD "CODE" 23296,7:
95 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA":PRUSE 0
100 LOAD "CODE 40800
9000 RANDOMIZE USR 23296
    
```

LISTADO 2

```

1 3130SCDD210040110018 551
2 CD415BDD21085E11FC33 1069
3 CD415BDD21085E118360 1142
4 CD415B11005021005001 588
5 0000DD0811005A018001 538
6 ED09FF2323FE32818C31 1310
7 7B92CCCF60EFFF37CD56 1581
8 05C90000000000000000 206
    
```

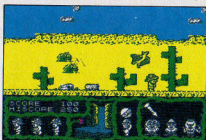
DUMP: 40.000
N.º BYTES: 72

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Terramex

Un meteorito de enormes dimensiones amenaza la Tierra. Cinco exploradores de fama mundial salen a la busca de un insigne científico que se encuentra en paradero desconocido y que es el único capaz de construir la máquina que salvaría al planeta.



```

10 REM Cargador Terramex
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR N=#60 TO #94:READ a$:POKE
n,VAL("&a"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE #84,0
50 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE #89,&C9
60 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE #8E,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR N=1 TO 1000:NEXT
80 CALL #BD37:MEMORY #3FFF:MODE 0:LOAD";
,&4000:CALL #60
90 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21
,75,0,22,99,1,C3,F,1,21,83,0,22,43,5C,C3
,0,40,3E,A7,32,21,68,3E,2,32,11,45,3E,6,
32,F0,7C,3E,E1,32,12,68,C3,E4,44
    
```

AMSTRAD

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E BARBERO **
30 REM ** **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM ** **
47 REM ** *****
50 REM ***** TERRAMEX *****
55 REM
60 REM ***** PAPER 8 INK 7 C
L5: CLEAR 24831: POKE 23650,8
68 LOAD "CODE 2399,146
90 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
311-255";V:POKE 23417,V
9000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL"
ECL5: PRASE 0
9000 CL5 : RANDOMIZE USR 23424
    
```

SPECTRUM

LISTADO 2

```

1 F321F0809E5219E0009 895
2 732172178888C1E16F 883
3 E5E0733D5C2188481181 849
4 4881FF1F75D088F03FE 1518
5 21880022FEF3A80808E 616
6 88FE93888C1879328358 788
7 D82180481808183E7F7 754
8 C088E021888818882C0 968
9 3E7FF37CD5688168872C0 968
10 8082729E68703FE8C8F0B 1343
11 7E81FFC1F08F1002188 1327
12 7211808E8F7F37CD5685 941
13 3E84888888888888880021 1887
14 8848112E813E7F37CD56 791
15 8538F1C3888588888888 888
    
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 146

Thing' Bounces Back

Para participar en este juego te transformarás en «La Cosa», que no es ni más ni menos que un muelle con grandes pies y una cabeza de prominentes ojos. Tu misión es recoger todos los discos, cintas, circuitos integrados y papeles que encuentres repartidos por las pantallas, y con ellos elaborar un programa que destruya al malvado Tio Goblin.

```

1 REM cargador THING BOUNCES BACK
2 REM by: D.R.S.
3 REM
4 REM
10 MODE 1
20 FOR N=#A000 TO #A034:READ a$:POKE n,V
ALC:"a$":NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (S/N)";a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE #A
034,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N)";a$:IF
UPPER(a$)="S" THEN POKE #A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigo tunnel (S/N)";
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE #A024,
201
50 INPUT "Emisora tunel invisible (S/N)";
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE #A029,
201
60 INPUT "Paraliza barreras (S/N)";a$:I
F UPPER(a$)="S" THEN POKE #A01F,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"
ING BOUNCES BACK original"
80 MEMORY #3FFF:LOAD";#A000
90 POKE #A00E,#C3:POKE #A00F,#A0:POKE #A
090,0
100 CALL #A000
110 DATA 21,10,40,11,40,00,01,1C,00,ED,B
0,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,88,EA,3E,3A,32,29,A5,3E,3A,32,2F,B9,C
3,00,88
    
```

AMSTRAD

```

1 REM LIDER SOFTWARE
10 POKE 23693,71: BORDER 0
15 CLS
16 LOAD "CODE SE4:CLS
20 FOR N=1 TO 4: READ A#,D
30 PRINT AT 10,#A#;("S/N")
40 PAUSE A: LET I#=#KEYS: BEEP .5,0: IF I#=#*n
THEN POKE D,0
45 GO TO 49+(N#4 AND I#=#*)
49 POKE 58867,0: POKE 58873,0
50 NEXT N: CLS
55 PRINT "LOAD CINTA ORIGINAL"
68 RANDOMIZE USR 5#4
100 DATA "VIDAS INF.",58853
110 DATA "SIN BICHOS",58861
120 DATA "SOLO UNA VIDA",58856
130 DATA "JUEGO MAS LENTO",0
140 SAVE "LOADER" LINE 0: SAVE "C/M"CODE SE4,158
    
```

Linea	Datos	Control
1	F3D0210888C05680C5E	1084
2	88317E0E3E473588C0	1815
3	8F003E88C0D18118A3C	852
4	018888C5C888888888	848
5	1124823E3C37CD56853E	718
6	883288C3E888888888	896
7	88888F7E58888888521E	970
8	F32249580218888188	1213
9	1E3E317C8888C88888	884
10	18871882138149454148	353
11	43284C8E54F44412888	585
12	4554412888494E49474F	896
13	28284E4E4474854188	541
14	8D88415241381888884D	488
15	4943E24F40414E494188	658

DUMP: 40.000

N. BYTES: 150

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

```

10 REM *** CARROBOOK THING BOUNCES BACK
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=2720321:READA1=POKE, A1=S+4:INEXT
32 IFS<5303:THENPRINT"ERROR EN DATAS.":;:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":I=I+V:V="N"THENPOKE299,44:POKE302,44
40 INPUT"MIN SALIR BICHOS (S/N)":I=I+B:"N"THENPOKE307,44
50 INPUT"MANDAR POR CINTAS TRANSPORTADORAS (S/N)":I=C:I=C+"N"THENPOKE310,44
60 INPUT"MIN QUE BAJEN CUERPITAS (S/N)":I=F:I=F+"N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA TING B.B. Y PULSA SHIFT":;:WAIT653,1
90 POKE16,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,169,0,177
110 DATA 187,201,69,209,21,169,165,141,140,8,141,151,22,169,44,141,65,8,141,150
120 DATA 14,169,96,141,150,96,76,70,86,67
    
```



COMMODORE

```

11 F8032E54BCC18E182 1498
12 68F331878833218F685 1236
13 3007F3C80800000000 5374
14 DD770888888838329D3A 769
15 001000000000000000 1140
16 080538A7FCC800387F7 1168
17 D02310780000000000 1880
18 F4132F88883334933F 1140
19 00D1788C8D0D118882A 1384
20 000000000000000000 1140
21 21D8F822A9FADCE11E1 1430
22 000000000000000000 1140
23 000000000000000000 1140
24 88F8D80E1331181808 1120
25 000000000000000000 1140
26 DE1C35DF8D089FDD8C3 1852
27 000000000000000000 1140
28 C387F33F133D29A784 1852
29 000000000000000000 1140
30 000000000000000000 1140
31 00D83C7C0088C28D8F8 1800
32 1787F88319218888F 1810
33 FAF823D3F18C38F8F89 1852
34 211785F8009F18871981 1870
35 88188878D874F008821 654
36 00C8978188308F2688 894
37 004F3F889147888837A18 867
38 480C388F8733878888 1306
39 047E124238028872108 416
40 0008C8E8C28E809C38F8 1846
41 D02188888888888888 1140
42 038198888752F4F3888 1852
43 18F8888813C8888F3C3 893
44 F8E82364F28382882F 1812
45 F8E82364F28382882F 1812
46 F8E82364F28382882F 1812
47 F8E82364F28382882F 1812
48 000D072818E4888888 1140
49 01C818788328E28F88F 1887
50 000000000000000000 1140
51 7C8117F88238E288E21 940
52 000000000000000000 1140
53 18F82364F28382882F 1812
54 88E7384784F88888883 981
55 000000000000000000 1140
56 218848188188D82F889 759
57 81187808F8888888888 1140
58 DDE1218F8118C83CDD 1196
59 F8C888888888888888 1140
60 000000000000000000 1140
61 38188F888888888888 1853
62 FDD7F8878878878887 822
63 4F5708888888888888 1140
64 468278E83F8FDD78E8 1168
65 1F8787878787884888D 861
66 888787878787878787 1810
67 823888F8D8428D543CD 980
68 CFF8F88881288C8888 1851
69 78D8C8178D8C8F8D88 1878
70 4718F8888888888888 2411
71 288F8D21888E358278 1810
72 000000000000000000 1140
73 81E1C1FDE131FFC387C 1807
74 D8C338888888888888 1140
75 83F8C8888888888888 1837
76 D8C338888888888888 1140
77 8C8F8F3F8F8F8F8F8F 1458
78 8C8F8F3F8F8F8F8F8F 1458
79 78C7888F8D8C88C88C 1438
80 78C7888F8D8C88C88C 1438
81 8C7C88888888888888 1844
82 88F888888888888888 1844
83 88F888888888888888 1844
84 88F888888888888888 1844
85 88F888888888888888 1844
86 88F888888888888888 1844
87 88F888888888888888 1844
88 88F888888888888888 1844
89 88F888888888888888 1844
90 88F888888888888888 1844
91 88F888888888888888 1844
92 88F888888888888888 1844
93 88F888888888888888 1844
94 88F888888888888888 1844
95 88F888888888888888 1844
96 88F888888888888888 1844
97 88F888888888888888 1844
98 88F888888888888888 1844
99 88F888888888888888 1844
100 88F888888888888888 1844
    
```

```

10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez--88
30 MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pokeando co
digo maxima":PRINT:lin=1000:dir=6940
40 READ as:IF as="" THEN POKE as-6940
50 IF as="" THEN FOR dir=dir TO dir+9:PO
KE dir,0:NEXT lin:lin=lin+60:GO 40
60 END CON:su=0:FOR n=1 TO 20:STEP 2:B
OKE v=VAL("C"+MID$(as,n,2)):sum=sum+v:P
oke dir,byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum<CON T
HEN lin=lin+60:GO 40 ELSE PRINT"Error
en la linea":lin=END
70 MODE 1:DIM a(n):FOR n=1 TO 8:READ a(n
):NEXT
80 INPUT"Vidas infinitas":as:IF UPPEr(a
s)="" THEN POKE 69E4F,0
90 INPUT"Vase inicial":as:IF LEN(as)>0
THEN v=VAL(as):IF v<0 AND v<8 THEN PO
KE 69E57,0:POKE 69E5C,0:POKE 69E61,a(v)
100 INPUT"Insere a los choques":as:IF U
PER(as)="" THEN POKE 69E56,618
110 PRINT:PRINT"Insere cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
120 CALL S8D37:MODE 1:LOAD"1":.54000:BORD
ER 1:INX 0,0:1:INX 1,24:INX 2,2:INX 3,0:
FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL 69CF
130 DATA 98D70F00000A0499C1C 897
140 DATA FC102F306783D430E4 815
150 DATA 7F800000000A0000000 592
    
```



Thunder Blade

Nos encontramos de nuevo ante uno de esos programas arcade en los que, con la disculpa del argumento de siempre: acabar con

los alienígenas que amenazan a la humanidad, nuestro objetivo no es otro que derribar naves enemigas. En esta ocasión, pilotamos un ultradomero helicóptero dotado de un sofisticado sistema defensivo.

```

10 REM Cargador Thunder Blade
20 REM Pedro Jose Rodriguez--88
30 PAPER 0:INK 7: BORDER 8: C
LIP 0:LD 99:LOD "CODE 64888"
40 POKE 36558,0:CLS:DIM a(8):RES
TORE "FOR n=1 TO 8: READ a(n):
NEXT as:DATA 32,165,244,162,30,160,1,
48 INPUT"Vidas infinitas":;
LIM a, I:IF as="" THEN POKE 6
6516,0:POKE 6519,0
70 INPUT"Insere a los choques
E as:IF LEN(as) THEN LET v=VAL(a
144,1):GO TO 70
66 POKE 6514,0
70 INPUT"Insere a los choques
E":LINE as:IF as="" THEN
POKE 6515,0:POKE 6518,0:IF
80 PRINT as:Insere cinta ori
ginal:FOR i=1 TO 100:INQ 0:POK
E 23642,0:CLR
90 FOR n=1 TO 3:
    
```

LISTADO 2

1	48804908888888889F12 435
2	C2888188888888888F4 791
3	F8F8F88888888888F3E7E 1350
4	88F8888888888888888 1261
5	F82328908C3E1C8F8F8A 1808
6	38C3C8C8838F8E228E8 1333
7	88C8C8F8F838E78F8E4 1778
8	38F4C8D9F838D8C8E3C 1871
9	8F8D81E8F8118888888 1852
10	5F86122E81788887C8F8 957



Tiger Road

Ruy Ken Oh ha secuestrado a un montón de niños para convertirlos en sus esclavos. Lee Wong, es decir tú, debe rescatarlos, superando los peligros de cada una de las ocho fases del juego, en un tiempo limitado.

```

60 REM ***** TIGER ROAD *****
50 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS CLEAR 24999: POKE 23650,0
70 LOAD "CODE 65380.60"
NPTS 15/40 "AS: IF AS="N" THEN
POKE 65439,0
110 INPUT "QUIERES UJARS INFI
NITRIS/N": AS: IF AS="N" THEN
880 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
PULSA 'Y' Y PULSA UNA 'T
ECLA": PRASE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65383
LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 31035F2170F110450#0 1024
64880E08C86A9F31845F 1307
4 00118441100130E6F3 734
6 C0568538F1D05130E6011 1107
7 00118441100130E6F3 734
4 3285CB8F3278C6C37ECA 1436
DUMP: 50.00
N.º BYTES: 68
    
```

SPECTRUM

```

1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOB SANTOS 1989
3 POKES3280.1: POKES3280.1: POKE646.5: PR
INTCHRS(147)
4 FORN=0T044: READA: POKE272+N, A: S=B+A: IN
EXT
5 IFK>9060THENPRINT"ERROR EN DATAS": E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)": AS: IFA5
6: POKE200E290,44
7 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)": AS: IFA5
6: POKE200E290,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)": AS: IFA5
6: POKE200E298,44: POKE303,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
10 POKES3280.PEEK(162): GETAS: IFA5="N"
END
11 POKE816.16: POKES17.1: POKE2050.0: LOA
D
12 DATA32.165,244,169,24,141,208,8,169
157,141,209,8,76,16,8,169
13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,165
141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA69,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83
    
```

COMMODORE

Total Eclipse

Si no haces nada por evitar el eclipse que durante unas horas oscurecerá la Tierra, la irá de Ra, dios del Sol, destruirá la luna y provocará la caída de enormes meteoritos sobre nuestro planeta. Realizado con la técnica "freescape", la alta calidad de este programa lo convierte en una obra maestra.

```

10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:FOR N=8F00 TO 6BF49:READ AS:P
OKE N,VAL("S"+N):NEXT
40 INPUT"NO pasa el tiempo":AS:IF UPERS
(AS)="S" THEN POKE 6BF1D,0
50 INPUT"NO gasta agua":AS:IF UPERS(AS)
="S" THEN POKE 6BF22,0
60 INPUT"NO cansarse nunca":AS:IF UPERS
(AS)="S" THEN POKE 6BF27,0:POKE 6BF2C,0:P
OKE 6BF31,0:POKE 6BF36,63A
70 INPUT"Tenir siempre 5 anhas":AS:IF UP
ERS(AS)="S" THEN POKE 6BF3B,621:POKE 6BF
40,636:POKE 6BF45,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR N=1 TO 1000:NEXT
90 CALL 6BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
1:64000:CALL 68F00
100 DATA 21,0,40,11,40,F,1.95,0,ED,40,3E
,C,32,6,10,21,19,BF,22,7,10,C3,AD,0,F,CD,
,C,BC,3E,3A,32,1,6A,3E,3D,32,59,6A,3E,77
,32,FE,62,3E,35,32,4C,6A,3E,35,32,4C,6B,
3E,32,32,18,76,3E,3A,32,EE,67,3E,FE,32,F
1,67,3E,2,32,F4,67,C9
    
```

AMSTRAD



SPECTRUM

Tour de Force

En esta espectacular carrera en bicicleta vas a medirte con los mejores y más fuertes ciclistas del mundo. Por si esto fuera poco, la competición esconde además algunas sorpresas que tú mismo irás descubriendo.

```

490 DATA 11E79DED53A690810601,1184
500 DATA D17A83C80DDE1189B2A59,1466
510 DATA 9C114007ED52C2969E21,1098
520 DATA D59D22A69D0DE115000,1270
530 DATA 0601C539D017A83CA8,1324
540 DATA 9DD50DE1131150000603,941
550 DATA C359DD17A83C80DDE1,12,1626
560 DATA 349F22049E230603C35,731
570 DATA 9CDD094EDC3009F78E,1447
580 DATA 07CA069E3E00C30B9E3E,861
590 DATA 133D20FA704C8F5D,1262
600 DATA FF1FCA9A4028F3792F,1400
610 DATA 4F3E00000000000000,290
620 DATA 7C21579C86238E2C969E,1261
630 DATA 217B9C117C9C01C2013E,859
640 DATA 00E80A0F6E0ED79018D,1340
650 DATA 7D09E131F8F3E0132A3,1333
660 DATA 113E2113E323725033E,654
670 DATA 3E3276033E00323E023E,471
680 DATA 203C2D09320F09C0D989,977
690 DATA C06B9C340000000000,652
700 DATA 0
710 DATA 0
720 DATA 00000000000000000100,1
730 DATA F8D49018977FD49C300,1326
740 DATA 0
750 DATA 0
760 DATA 0
770 DATA 0
780 DATA 0
790 DATA 0
800 DATA 0
810 DATA 0
820 DATA 0
830 DATA 0
840 DATA 0
850 DATA 00000000000000000D9,217
860 DATA 05C2689F1313000078FE,877
870 DATA 1A201821979F22F9923,905
880 DATA D93E0FC30D0E921199F,1094
890 DATA 22F8D1E141802ED5F16,878
900 DATA 072978D614A71FAF606,695
910 DATA 21EF9F097E01F399F76F,1214
920 DATA 260091FAF3E0914F0E,529
930 DATA 057A16CDD9C30E9783,1095
940 DATA 8A9F06027E1213237E12,647
950 DATA 187AC60857230D0721,562
960 DATA F9F10C1A83810E718,1154
970 DATA 0006003E03C8E83E3E,502
980 DATA 03D9C30D9E921E9F0E,1240
990 DATA 027EE6072B033518051E,520
1000 DATA 2016400000000006031,507
1010 DATA 3E0835F2CA9F3E053E4F,926
1020 DATA 1C2B35F2CA9F3E023E4F,924
1030 DATA 2B352602EE021009E22,629
1040 DATA FE3D09C30D9E00000000,994
1050 DATA 0
1060 DATA 0
1070 DATA 00000030101FD4000000,307
1080 DATA 0
1090 DATA 0,2,3,5,6,8,9,11
    
```

AMSTRAD

Diccionario de Pokes

```

10 REM *****
11 REM CARGADOR SPECTRUM
12 REM DE TOUR DE FORCE.
13 REM POR J.J.G.G.
14 REM *****
15
16 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
17 LEAD 0:3457: GO SUB 9000
18 POKE 23050,0
19 LET A$="HUMIDIDAD TOTAL": 0
20 SUB 1000: IF NOT A THEN GO TO
21 149
22 POKE 63510,0
23 LET A$="VIDAS 3FNPHITAS": 0
24 SUB 1000: IF A THEN POKE 63520
25 0
26 LET A$="SIN LIMITE DE TIEMPO
27 0: GO SUB 1000: IF A THEN POK
28 63510,0
29 LET A$="NO SUDE LA TEMPERAT
30 URA": GO SUB 1000: IF A THEN POK
31 63520,0
32 LET A$="SIEMPRE EN PRIMERA
33 POSICION": GO SUB 1000: IF A THEN
34 POKE 63520,0: POKE 63530,0
35 170 INPUT "PRINT A: PAPER
36 INK 7: FLASH 1: AT 10": CARGAND
37 O TOUR DE FORCE ORIGINAL.
38 PRINT UR 63400
    
```

```

100 INPUT "": LET A$=A$+" 7": P
101 PRINT A$: PAPER 1: AT 1,0:TAB (32-
102 LEN A$) AT A$
103 LET K$=INKEY$: IF K$(0)"5" A
104 ND K$(7)"N" THEN GO TO 1010
105 IF INKEY$="" THEN GO TO 102
106
1070 BEEP .1:20: LET A$K$="N": R
108 TURN
109
110 LET SUM=0
111 FOR A$=0:240: TO 63550: READ
112 POKE A$: LET SUM=SUM+A$: NEXT
113 A$
114
115 POKE A$: IF SUM<A THEN INK
116 7: PRINT "ERROR EN DATOS1": STOP
117
11800 RETURN
119
120 REM ** DATOS **
121
122 DATA 221,33,224,245,17,100
123 DATA 0,62,255,55,205,06,5
124 DATA 40,241,33,24,740,34,54
125 DATA 246,195,24,240,65,2,201
126 DATA 50,16,164,50,66,174,50
127 DATA 47,170,175,50,51,164
128 DATA 100,100,100,100,233,100
129 DATA 105,8,125,67,55,62,71
130 DATA 65,40,170,62,32,65,100
131 DATA 62,32,74,45,74,45,71
132 DATA 46,51,40,71,45,01
133
134 DATA 7043
135
136 SAVE "TURP_POKE" LINE 110
    
```

AMSTRAD

Triple Comando

Los veteranos de la guerra del Vietnam se encuentran entre los protagonistas favoritos de los creadores de videojuegos, suponemos que será por su fama de hombres curtidos, capaces de llevar a cabo las misiones más arriesgadas. En este caso nos encontramos con tres de ellos que, una vez más, tienen que infiltrarse en territorio enemigo y destruir el cañón positrónico. La aventura se desarrolla en tres fases, ambientadas en diferentes escenarios y permite la actuación de hasta tres jugadores.



```

1 REM *****
2 REM CARGADOR TRIPLE COMANDO
3 REM DE TOUR DE FORCE.
4 REM POR FERNANDO VIDIELLA
5 REM *****
6
7 CLEAR UR "24999"
8
9 LET C=UR "26888": LET B=NO
10 T: FOR A=1:PTO UR "11":
11 PRINT AT UR "10":UR A$:"LINEA
12 "": LET P=UR "10":UR "11":
13 UP:PI TO LEN A$-UR "2":STEP U
14 "3": LET P=UR "10":UR "11":
15 IF B:10601 THEN PRINT AT "1
16 1,10":BEEP:NEXT U
17
18 CLS : RANDOMIZE UR UR "25
19 000"
20
21 REM
22 REM
23 REM
24 DATA "243049160897221833000
25 00017255"
26 110 DATA "2550622550552050806005
27 21033000"
28 DATA "000017255255062255055
29 20505055"
30 DATA "221033000064017000027
31 140 DATA "205050605221833244099
32 017011"
33 DATA "062255055205060505221
34 033000"
35 DATA "064017000024062255055
36 205050005"
37 DATA "221033000091017000003
38 062255055"
39 DATA "2050506050170000006033
40 000091001"
41 DATA "0000003237176175211254
42 033137210"
43 DATA "054201195232253000000
44 000000000"
    
```

SPECTRUM

Turbo Girl

Cuando las últimas luces se apagan y las sombras dominan la ciudad, sus calles se convierten en una peligrosa jungla con mil peligros acechando en la oscuridad. Sólo los más audaces se atreven a aventurarse en su interior. Son chicos y chicas duros y valientes como Turbo Girl, la reina de la noche.



LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** J.E. BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 40K **
50 REM *****
60 REM *****
70 REM *****
80 REM *****
90 REM *****
100 REM *****
110 REM *****
120 REM *****
130 REM *****
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
180 CLEAR:RANDOMIZE: POKE 23050,0
190 INPUT "CANTAS VIDAS QUIER
20 0 (1-250)": U: POKE 33300, U:56
210 INPUT "EN QUE FASE QUIERES
22 EMPEZAR (1/3)": F: POKE 23335,F
23 -
24 INPUT "EN QUE ZONA DE LASFA
25 SES QUIERES EMPEZAR (3/4)": Z:
26 IF A THEN LET B=0: GO TO
27 160
28 LET B=0:(A=0)
29 POKE 23340,0
30 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
31 ORIGINAL"
32 PRINT "PULSA UNA T
33 ECLA": PRASE 0
34 LOAD "CODE
35 0000 CLS : RANDOMIZE UR 23296
    
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31605BDD21004011001B	606
2	CD335BDD11050118000	1098
3	CD335BDD217805118096	1129
4	CD335BDE8632853000	1160
5	32076B30032416R321	019
6	6A3EFF37CD5605C0000	975

DUMP: 40 000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```

10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR N=7850 TO 7864:READ A$:P
40 OKE N,VAL("&*+&")NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF UPPE$(a
50)=S"THEN POKE 7851,&a7
50 INPUT"Immune a los disparos":a$:IF U
60 PER$(a$)=S"THEN POKE 7856,&C7
60 INPUT"Destruir cada Elder con un dis
70 ar":a$:IF UPPE$(a$)=S"THEN POKE 7858
80 0
70 INPUT"Immune a los choques":a$:IF UP
80 P$(a$)=S"THEN POKE 7863,1
80 INPUT"No caer al vacio":a$:IF UPPE$(
90 a$)=S"THEN POKE 7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":I
100 ERROR GO TO 100:TAPE
100 FOR N=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
110 MODE 0:LOCATE 4,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FF:LOAD"!turbo!",&4C0:POK
120 E,&7732,&50:POKE &7733,&781:CALL &76C
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
130 E,CO,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
140 C,2,32,55,65,C3,DA,4F
    
```

AMSTRAD

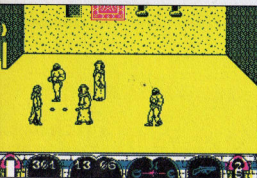
Diccionario de Pokes

```
10 TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300T0&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":AS:IFAS="S"
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LAS BALAS (S/N)":AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LAS NAVES (S/N)":AS:
IFAS="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUJE A LOS AGUJEROS (S/N)":
AS:IFAS="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":AS:INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,34815:SCREEN 2:COLOR 15,1:CLS
100 BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":R:BLOAD"cas":BLOAD"cas":
R:BLOAD"cas:"
150 IFFEEK(&H8300)THENPOKE&H8B0,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFFEEK(&H8301)THENPOKE&H8A0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFFEEK(&H8302)THENPOKE&H8A3E5,&HC9
180 IFFEEK(&H8303)THENPOKE&H8A375,&HC9
190 DEFUSR=357001:A=USR(A)
```

MSX

Tuareg

La hija de un sultán ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros que exigen como rescate la mitad de la fortuna de su padre. Como habrás imaginado, nuestra misión es encontrarla y sólo disponemos de tres días para recorrer la Kashba.



```
10 REM CARGADOR TUAREG CINTA
20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624".N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
30 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR
59990
40 LOAD ""CODE: POKE 65136,30
: POKE 65137,255: FOR A=65310 TO
65320: READ B: POKE A,B: NEXT A
: CLS: RANDOMIZE USR 65100
50 DATA 62,201,50,117,149,50,3
,162,195,205,139
```

SPECTRUM

```
10 REM CARGADOR TUAREG DISCO
20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: POKE VAL "23624".N
OT PI: CLEAR VAL "25139"
30 LOAD "TOPO.BIN":CODE: RANDO
MIZE USR VAL "59990": PAUSE VAL
"150": CLS
40 LOAD "TUAREG.SCR"SCREEN$:
LOAD "TUAREG.BIN":CODE: PAUSE VA
L "100": POKE VAL "38341".VAL "2
01": POKE VAL "41555".VAL "201":
RANDOMIZE USR VAL "35871"
```

SPECTRUM DISCO

```
10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
READ B: INK A,B: NEXT A: BORDER 0
20 POKE &A54C,&A7: POKE &A54D,&A6
30 FOR A=&A6A7 TO &A6AE: READ B: POKE A,
B: NEXT A
40 CALL 42250
50 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
60 DATA &3E,&C9,&32,&E5,&1C,&C3,&29,&CA
```

AMSTRAD

```
10 MEMORY 20000: OPENOUT "A":MEMORY 1499
: CLOSEOUT: MODE 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
30 LOAD"TOPO.BIN": CALL 6000: FOR A=0 TO
1000: NEXT A: CLS
40 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
A: BORDER 0
50 LOAD"TUAREG.SCR":49152
60 LOAD"TUAREG.BIN"
70 POKE 7397,201
80 FOR A=0 TO 15: INK A,0:NEXT A:LOAD"MU
SICA.BIN":49152:CALL 51753
90 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
100 DATA 0,13,0,1,2,14,23,3,6,7,15,16,24
,12,18,26
```

AMSTRAD DISCO

Typhoon

Seis niveles diferentes, dos tipos de aeronaves, cientos de enemigos y toda la adición característica de los clásicos arcade. Colocaos los cascos y abrachoas los cinturones, vamos a despegar rumbo a la aventura, a bordo de la más sorprendente máquina que podáis imaginaros: Typhoon.



```
1 REM TYPHOON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKES3281,1:POKES3280,1
4 FORN=0T055:READA:POKE365+N,A:B=S+9*A:N
EXT
5 IFS<>558THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS":AS:IFAS="N"TH
ENPOKE386,44
7 ZS="INMUNIDAD EN LOS NIVELES "
8 PRINTZS+2,4,6 Y Z":INPUT"":AS:IFAS
="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,
44
9 PRINTZS+"1,5 Y 8":INPUT"":AS:IFAS="
N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
11 GETAS:IFAS="":THEN11
12 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LO
AD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169
,128,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,173,141,125,16,169,96,
141,12,18,141,20,18,169,0
50 DATA141,14,18,169,192,141,15,18,169
,198,141,22,18,169,49,141,23
60 DATA8,96,74,68,83
```

COMMODORE

Diccionario de Pokes

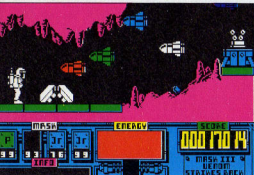
```

30 REM ** J.E BARBERO **
45 REM ** SPECTRUM 48K **
50 REM ***** TYPHOON *****
70 BORDER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24400: POKE 23658,8
80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
90 LOAD "SCREENS": LOAD "CONF
E
100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";AS: IF AS="N" THEN
GO TO 120
110 POKE 41908,0: POKE 4273,0
120 INPUT "QUIERES INMUNIDAD
(S/N) ";AS: IF AS="N" THEN GO TO
140
130 POKE 41837,201: POKE 41982,
201
9000 CLS : RANDOMIZE USR 32276
    
```

SPECTRUM

Venom Strikes Back

El juego está formado por 93 pantallas repletas de toda clase de enemigos. Su único objetivo es evitar que rescatemos a Scott Trakker. También los escenarios son variados, desde los inhóspitos paisajes selenitas, hasta los sofisticados interiores de bases supermodernas. Unos y otros tienen algo en común: los enemigos acechan por doquier.



LISTADO 1		
LINEA	DATOS	CONTROL
1	F3DD21004011001B3EFF	922
2	37DC5685DD2100601100	718
3	9E3FF37D5685AF32ED	1268
4	8332F8A32DCC32DDCS	1519
5	33ECC32DCC32DFC32	117
6	30CC3D322292C3009100	863

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&B TO &C:READ a$:POKE
n,VAL("&A"&a$):NEXT
40 INPUT "Energia infinita":as:IF UPPER(
a$)="S" THEN POKE &9B,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT "Superpoderes infinitos":as:IF UPPER(
PPER(a$)="S" THEN POKE &A8,&C9
60 INPUT "Sin enemigos":as:IF UPPER(
s$)="T" THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT "No morir al caer al agua":
UPPER(a$)="S" THEN POKE &AE,&C9
80 INPUT "Conservar superpoderes":IF
PPER(a$)="S" THEN POKE &B7,&3A
90 PRINT:PRINT "Inserta cinta original...
DE 1:LOAD":*,4000:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MD
E,C9,32,8E,21,8,40,11,0,1,1,0,2,ED,8D,3
2,32,47,33,32,22,42,3E,2,8F,1,C3,0,1,3E,3
2,81,31,3E,DD,32,D7,41,3E,C0,32,42,32,3E
1D,32,9C,4,32,9F,4,C3,0,4
    
```

AMSTRAD

The Vindicator

De nuevo te encuentras solo ante el peligro y una vez más debes

salvar al planeta de la amenaza alienígena. Vindicator es toda una superproducción que nos ofrece tres apasionantes retos bajo un mismo título.

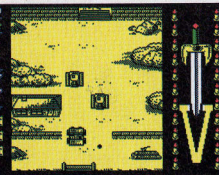
Listado 1		
LINEA	DATOS	CONTROL
1	2177E11507FE030E7E	1296
2	013C0E00E83E352DD7E	1250
3	C3C97E1A8E800FE5B924	1521
4	80000000000000000000	962
5	853E7328285131ENF32	826
6	8852288532E832C3C3	1137
7	8052E796189CF32EF88	1205
8	8C9321E652E486D100	1321
9	E1FC9000000000000000	667

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 83

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

04-03-90



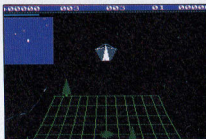
```
80 INPUT "Cualquier numero de bombas":as:
IF UPPERS(as)=""S"THEN POKE #A05F,0
90 CLS:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(
as)=""S"THEN POKE #A067,0
110 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S
"THEN POKE #A06C,#A
120 INPUT "Puel infinito":as:IF UPPERS(as
)=""S"THEN POKE #A071,0
130 INPUT "Municion infinita":as:IF UPPER
(as)=""S"THEN POKE #A076,0
140 INPUT "Bombas infinitas":as:IF UPPERS
(as)=""S"THEN POKE #A07B,0
150 CLS:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(
as)=""S"THEN POKE #A083,0
170 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S
"THEN POKE #A089,#C9
180 INPUT "Tiempo infinito":as:IF UPPERS(
as)=""S"THEN POKE #A0DD,0
190 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY #3FFF:CALL #BD37:LOAD"
"!,#A000:CALL #A000
210 DATA F3,21,1E,80,1,42,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,8E,AE,8E,77,23,13,B,7A,B1,
20,FE,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
ED,80,21,32,40,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
0,1,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,80,C3,AC,
77
220 DATA 3A,0,10,FE,87,28,37,FE,D1,28,17
,3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,B4,5,3E,1,32,11,
1E,3E,24,32,40,E,C3,0,60,3E,3D,32,21,3D,
3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,8E,1D,3E,1,32,C8
,0,3A,1,32,0,9,C3,0,60,3E,3D,32,FP,12,3E
,3E,32,2F,18,3E,1,32,E,6,C3,0
```

```
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-86
30 MODE 1:FOR #A000 TO #A093:READ as:P
OKE n,VAL("S"+as):NEXT
40 CLS:PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT "Vidas infinitas":as:IF UPPERS(a
s)=""S"THEN POKE #A050,0
60 INPUT "Inmuidas":as:IF UPPERS(as)=""S"
THEN POKE #A055,0
70 INPUT "Armamento infinito":as:IF UPPER
s(as)=""S"THEN POKE #A05A,0
```

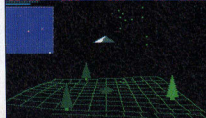
AMSTRAD

Virus

Todo comienza cuando una raza alienígena llega a la Tierra y se pone a esparcir un misterioso virus rojo que debilita a los seres vivos del planeta. Si alguien no lo remedia, la naturaleza terrestre quedará totalmente a su merced. Con este sencillo argumento, el programa alcanza altísimas cotas de adicción. Su calidad y realismo lo convierten en un juego imprescindible.



AMSTRAD



LISTADO 1

```
10 REM *****
5 00CDE1FCDE1FC2108CD 1602
110000000000000000000000 727
1200F61100C9218BCF1A 790
1300F61100C9218BCF1A 790
1400F61100C9218BCF1A 790
1500F61100C9218BCF1A 790
1600F61100C9218BCF1A 790
1700F61100C9218BCF1A 790
1800F61100C9218BCF1A 790
1900F61100C9218BCF1A 790
2000F61100C9218BCF1A 790
2100F61100C9218BCF1A 790
2200F61100C9218BCF1A 790
2300F61100C9218BCF1A 790
2400F61100C9218BCF1A 790
2500F61100C9218BCF1A 790
2600F61100C9218BCF1A 790
2700F61100C9218BCF1A 790
2800F61100C9218BCF1A 790
2900F61100C9218BCF1A 790
3000F61100C9218BCF1A 790
3100F61100C9218BCF1A 790
3200F61100C9218BCF1A 790
3300F61100C9218BCF1A 790
3400F61100C9218BCF1A 790
3500F61100C9218BCF1A 790
3600F61100C9218BCF1A 790
3700F61100C9218BCF1A 790
3800F61100C9218BCF1A 790
3900F61100C9218BCF1A 790
4000F61100C9218BCF1A 790
4100F61100C9218BCF1A 790
4200F61100C9218BCF1A 790
4300F61100C9218BCF1A 790
4400F61100C9218BCF1A 790
4500F61100C9218BCF1A 790
9999 SAVE "VIRUS.POKE" LINE 110
```

LISTADO 2

```
1 2180001E8CDB818D821 975
2 84C01115182848C08E 1518
3 30E180000000000000 1518
4 21810D241520F3DD2108 1266
```

DUMP: 40.00
N° BYTES: 444

SPECTRUM

Vixen

En Granath, una tierra dominada por los dinosaurios, donde el resto de los mamíferos han sido exterminados, vive Vixen, recogida y criada desde niña por una manada de zorros. Ella posee un mágico poder que le permite convertirse en uno de ellos. Armada con su látigo recorrerá multitud de niveles combatiendo contra sus más feroces enemigos: los dinosaurios.



Diccionario de Pokes

```
10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** R. ANDRES **
40 REM **
50 REM ** SPECTRUM 48 K **
60 REM **
70 REM *****
80 REM
90 REM *** VIXEN ***
100 REM
110 CLEAR 29183
120 INPUT "PASE A CARGAR (1/2/3)";A
130 LOAD ""SCREENS
140 LOAD ""CODE
150 POKE 23655,8
160 CLS : PRINT TAB 8; FLASH 1;
"PARA EL CASSETTE"; PAUSE 200
170 INPUT "TIEMPO INFINITO ?";A
$ 100 INPUT "VIDAS INFINITAS ?";B
$
190 IF A$="S" AND A=1 THEN POKE
51789,0
200 IF A$="S" AND A=1 THEN POK
E 51794,0
210 IF A$="S" THEN POKE 57541,0
220 PRINT FLASH 1; " PON EN
MARCHA EL CASSETTE
230 LOAD ""SCREENS
240 RANDOMIZE USR 51456
```

SPECTRUM



Wec Le Mans

Nos encontramos en el famoso circuito automovilístico de Le Mans donde vamos a disputar una dura prueba de resistencia en la que recorreremos por cuatro veces el asfalto de la mítica pista.



```
1 REM WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381T0411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IF S<3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
9 DATA3,96,169,173,141,146,152,173,32,
208,96,74,68,83
```

COMMODORE

Wells & Fargo

Un divertido juego ambientado en el Oeste americano, que permite participar a dos jugadores simultáneos. Uno debe conducir la caravana, y otro, Winchester en mano, defenderla contra indios, bandidos y enemigos varios que aparecen sin tregua tras variopintos escondites.

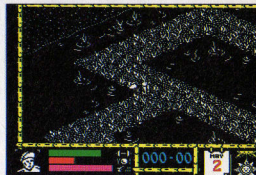


```
1 REM WELLS.2
10 INPUT "num. de vidas? ";a
20 POKE 53658,a
30 INPUT "num. de fase (1-4)?
";a
40 POKE 53688,a
50 INPUT "sin baches? (s/n)";a
$
60 IF A$="S" OR A$="S" THEN PÓ
KE 47986,0
70 INPUT "ver el final? (s/n)
";a
80 IF A$="S" OR A$="S" THEN PÓ
KE 42924,0
90 RANDOMIZE USR 42884
```

SPECTRUM

Where Time Stood Still

Escondida entre montañas y protegida por nieves perpetuas existe una tierra salvaje en la que el tiempo parece haberse detenido. El papel protagonista es compartido por cuatro personajes que se mantienen en constante comunicación a través de las ventanas que aparecen en la pantalla.



Diccionario de Pokes

```

Listado 1
10 REM Where line 5000 still
20 REM PAPER BORDER BIN: IN
30 PAPER BIN BORDER BIN: IN
K VRL "" CLR VRL "24575": LO
E ""CODE VRL "25000": CLS : POKE
E VRL "23555" VRL "6"
40 INPUT "¿Cuánta infinidad?",
LINE #8: IF #8(SGN PI) < 5 THEN
N POKE VRL "25048" SGN PI: POKE
VRL "25045" SGN PI
50 INPUT "¿No pasar hambre ni
5ed?": LINE #8: IF #8(SGN PI) <
5 THEN POKE VRL "25052" SGN PI :
S : POKE VRL "25055" SGN PI :
60 INPUT "¿Infinidad infinita?",
LINE #8: IF #8(SGN PI) < 5 THEN
POKE VRL "25064" SGN PI
70 INPUT "¿Dulzura (4045 los pe
Ligros?": LINE #8: IF #8(SGN PI)
< 3 "S" THEN POKE VRL "25028" BIN
80 INPUT "¿No pasa el tiempo?
.. LINE #8: IF #8(SGN PI) < 5 "T"
MEN POKE VRL "25003" BIN
90 PRINT #BIN "Inserta cinta
original...": PAUSE VRL "100"
INK BIN : POKE VRL "23524" BIN :
CLR
100 LOAD ""CODE VRL "24575": LO
25000" SCREENS : RANDOMIZE VRL VRL
"25000"
DUMP: 40.000
NO BYTES: 81

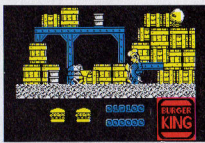
```

LINEA	DATOS	CONTROL
1	218161224566C3016021	831
2	C06111368FE055F8601	1258
3	2180C003E8132E983E	944
4	C035EF8EC3218521C3D5	1492
5	C0578F21C4D07F2F21	1441
6	C055C0D57F21C1D65C0D5	7
7	F21C705C0D57F2C9A8A	1632
8	01FF64110000711910FC	691
9	C0000000000000000000	261

SPECTRUM

Whooper Chase

Nuestro protagonista es en este caso una superhamburguesa que sorteando a sus múltiples enemigos tendrá que abrirse paso y llegar hasta su legítimo cliente.



```

10 REM WOPPER CHASE
POR MICHAEL MARQUES
15 PRINT "PON LA CINTA" : DESPU
ES DEL CARGADOR ORIGINAL": PAUSE
100
20 FOR N=65500 TO 65520: READ
A: POKE N,A: NEXT N
30 RANDOMIZE VRL 65500
40 DATA 221,33,0,64,17,232,189
62,0,55,205,86,5,62,167,50,159,
243,195,0,91

```

SPECTRUM

Xecutor

Pilotando tu nave Mark-7 tienes que abrirte paso a través de un laberinto de alienígenas, y conseguir más armamento. Sólo así podrás librarte de tus

enemigos. El scroll y los gráficos, llenos de colorido, de este programa son excelentes. Además, permite participar a dos jugadores.

```

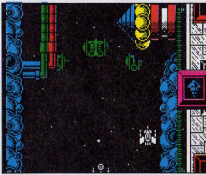
1 REM --/CARGADOR YECUTOR/--
REM ---/POR/--
REM ---/JESUS F SICILIA/--
REM ---/CORONADO 85/--
20 RECH
30 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK NOT PI: CLEAR VRL "324"
40 LET RAVAL "10": LET DRAVAL "11":
LET CAVAL "12": LET DRAVAL "13":
LET EAVAL "14": LET SAVAL "15":
LET SUMNOT PI: LET DIR VRL "1"
VRL "23555" VRL "100": POKE
50 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 15 (2/N)": LINE #8: IF #8(SGN
9 INPUT "VIDAS INFINITAS JUGR
DOR 15 (2/N)": LINE #8: IF #8(SGN
10 PRINT AT 11,7: INK 4: "ESPER
A UN MOMENTO"
11 FOR I=500 PI TO "114":
READ 58: READ #8: FOR #8(SGN PI T
O VRL "10" STEP VRL "2": LET S V
AL "16" VRL (54/N1) VRL (54/N4) N
PI) LET SUNSUMS "2": POKE DRAV
5: LET DIR #DIR SGN PI: NEXT N
6: LET I# SURVIVOR THEN INK 3: PAI
T FLASH I,RT 10,7: ERROR EN LINE
8: LET FLASH # PAPER AT 11,7:
CORRIE Y PULSA RUN": LIST L+5
TOR
13 LET SUM#0: LET L+10: NEXT
14 IF V#(<5) THEN POKE 58419,
0
15 IF V#(<5) THEN POKE 58422,
0
16 CLS: PRINT AT 11,4: BRIGHT
1: INK 5: "INSERTA LA CINTA 018
17 RANDOMIZE VRL 5000
18 SAVE "CARGAEXE" LINE #8:
190 DATA "31FF7F97D23090A111"
210 DATA "0037C05605E3FFC0211B"
1125
210 DATA "5C11F80537C056059732"
120 DATA "5C50014C5DCD4C500606C"
147
140 DATA "D02121E5CD08E421001B"
150 DATA "2261E00618C008E40D02"
1152
150 DATA "E0E2FD21E7E2212E211"
170 DATA "60EE010500E000C036FEF"
180
190 DATA "0000FD2239EC93E1432"
195
190 DATA "B95CD2A8E223E23029D0"
195
190 DATA "E42100002D0849703F0"
194
190 DATA "2176EF221DE5213B9C36"
194
190 DATA "F32336E3232336E2336"
220
220 DATA "48E060C93E4211EE303"
1150
240 DATA "63E40601C093E421409D"
250
250 DATA "2221F80601C093E42134"
250
250 DATA "E3C363E4213A9C36363E"
250
250 DATA "060C0C93E42145E3C363"
250
250 DATA "E40603D093E42150E3C3"
1055
250 DATA "63E40603C093E4215E3"
1255
250 DATA "C363E4060121D0F1221D"
1984
250 DATA "E5C093E4216CE3C363E"
1630
330 DATA "060C0C93E4214A9C2224"
1630
330 DATA "F20604C093E421E0F222"
1376
340 DATA "10E50607C093E42110E5"
1142

```

```

340 DATA "342191E3C363E4060C0"
1192
360 DATA "93E4214A9C2208F36062"
1062
370 DATA "C0D9E4214A9C2208F3606"
1306
380 DATA "02C093E421B2E3C363E"
154
390 DATA "214A9C22F736093609D9"
1335
400 DATA "E421C3E3C363E4060C0"
1454
410 DATA "90E421CE03C363E421D4"
1355
420 DATA "E3C363E4214A9C2208F3"
1233
430 DATA "0601C093E421E5E3C363"
1370
440 DATA "0601C093E421E5E3C363"
1510
450 DATA "E3E406050C93E421E0C0"
1200
460 DATA "221DE50601C093E42186"
910
470 DATA "E4C363E4060C093E421"
1374
480 DATA "11E4C338E42117E4C363"
1306
490 DATA "E421E6F6221DE50606AC"
1250

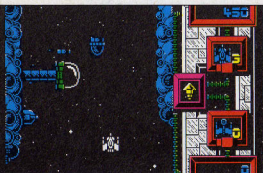
```



```

500 DATA "93E42130E4117F190108"
1200
500 DATA "00D80C3C7F79732ACC"
1629
510 DATA "0601C093E421E5E3C363E"
1435
510 DATA "01E431FF7F8601C093E4"
1301
520 DATA "3E3E32C0E421D0E40106"
1015
530 DATA "00E00021409C22409C36"
1805
530 DATA "C032639CC33936C93C932"
570
540 DATA "0C42291E431FF7F8601"
1301
540 DATA "C093E421E5E3C363E40521"
1053
550 DATA "80E44060E0D80011B21"
1052
560 DATA "469CE722873C33936363"
1192
570 DATA "FF7C30008C506012A1F1"
854
580 DATA "E57E32309C000221FE5CD"
11121
590 DATA "A8E4110EECC93D0E5CD"
640
600 DATA "5810E56260800D4E00"
650
610 DATA "092210E56260800D4E00"
1313
620 DATA "D032C110E3C911409CE3"
1359

```

```

670 DATA "E0BBE13EC9121637EB2A"
1875
680 DATA "09E64E23466069AFED52"
1117
690 DATA "11409C19E05B07E61A77"
978
700 DATA "2A99E623322099E62A87"
673
710 DATA "E6232207E6018FEFC0AC"
1104
720 DATA "E58150F4CD0CE50196F7"
1398
730 DATA "C08CE5C3389CA10E57C"
1280
740 DATA "86C070892081C93E2032"
1875
750 DATA "5D9CC94FEABE515201A"
1237
760 DATA "121116161A1A11161620"
2178
770 DATA "161A111611A121A1612"
2178
780 DATA "161511A12161A161C12"
812
790 DATA "1615161A101F112101F12"
1000
800 DATA "00F161700101010120E"
1000
810 DATA "10121000100E1700101C"
170
820 DATA "1710121017121610101B"
638
830 DATA "121011210171216101212"
161
840 DATA "110E1018101810171018"
199
850 DATA "101F1000100010160010"
1175
860 DATA "1200122417181170160E"
810
870 DATA "10001212401610100416"
1198
880 DATA "121C111012010E12101F12"
159
890 DATA "00A47200000014700219"
352
900 DATA "21004600550000000048"
310
910 DATA "00C2004E00000D670000"
334
920 DATA "3023007506004E003000"
323
930 DATA "002D0000300000050000"
90
940 DATA "410073001174000076A"
526
950 DATA "00A40000550039000000"
323
960 DATA "00E55977469000000000"
544
970 DATA "000046000074E000700"
1108
980 DATA "2C000000425B0000E65B"

```

```

530 DATA "E6F6F6E6F6F6F6F6E9F9"
2426
990 DATA "F6F6F6F6F6F6F6F6F6F6"
2455
1000 DATA "F6F6F6E6F6F6F6F6F6F6"
2459
1010 DATA "E0F6F6F6F6F6F6F6F6F6"
1020
1020 DATA "E0F6F6F6F6F6F6F6F6F6"
1243
1030 DATA "F6F6F6E9F6E9F6E9F6F6"
1030
1040 DATA "EBF6F6F6F6F6F6F6F6F6"
1046
1050 DATA "F6E9F6F6F6F6F6F6F6F6"
2455
1060 DATA "F6F6E6F6F6F6F6F6E6E6"
1067
1070 DATA "F6F6F6F6F6E6E6F6F6F6"
1244
1080 DATA "EFF1E6F15F034F06E6F07E"
2126
1090 DATA "F0E6F0E6F0E6F0E6F0CE"
2076
1100 DATA "F0E6F0F0F0F0F0F0F0F110"
1100
1110 DATA "F10FF14FF16BF192F1A4"
1126
1120 DATA "F104F1EBF111F221F23C"
11730
1130 DATA "F24E25E26F26F27287"
1747
1140 DATA "F014F024F034F034F036F036"
1481
1150 DATA "F378F368F3A3F3B3F3CE"
2019
1160 DATA "F3DEF310F420F430F44E"
1615
1170 DATA "F45FF46CF47CF489F499"
2138
1180 DATA "F4BCF4CCF4DEF4EDF4F6"
1190
1190 DATA "F430F57AF59E5A5E5B5B"
2138
1200 DATA "F5CDF50FF56F60DF690"
1210
1210 DATA "F67F610F724F734F746"
1657
1220 DATA "F754F766F776F795F7A7"
1856
1230 DATA "F7000000000000000000"
247

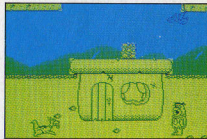
```

SPECTRUM



Yabba Dabba Doo

Nuestro pedreste amigo Pedro Pacapietra tiene que construir una casa para su querida Wilma. Sólo que no le va a resultar demasiado fácil porque todos parecen estar confabulados contra él.



```

5 REM CARGADOR YABBA DABBA DOO
0
10 FOR N=65000 TO 65007
20 NEXT N
30 NEXT N
40 DATA 175,50,92,170,124,246,
1,201
50 LRD "CODE
60 POKE 64909,195: POKE 64910,
232: POKE 64911,253
70 RANDOHTZE USR 64767

```

SPECTRUM

Yeti

En los recónditos parajes del Himalaya tienes que capturar a

Yeti, el abominable hombre de las nieves. Para ello dispones de un estupendo rifle Lee Enfield y una cantidad limitada de granadas.

LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM ** J.E. BARBERO **
30 REM ** SPECTRUM 48K **
40 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM ***** YETI *****
60 REM *****
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5: CLEAR 24999: POKE 23650,0
76 LOAD "CODE 05197,324"
100 INPUT QUIERES ULTRAS INFI
NTR5(5/N) : "AS: IF AS="5" THEN
GO TO 110
105 FOR N=65300 TO 65390: POKE
N,0: NEXT N
110 INPUT "QUIERES BOMBAS INFI
NTR5(5/N) : "AS: IF AS="N" THEN
POKE 65405,0
120 INPUT QUIERES BALAS INFI
NTR5(5/N) : "AS: IF AS="N" THEN P
OKE 65405,0
130 INPUT "QUIERES INMUNDIADOS
INFI : "AS: IF AS="N" THEN POKE 65
410,0: PRINT "INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL " Y PULSA UNA T
ECLA: PAUSE 0
9990 LOAD "CODE 30000
9980 CLS: RANDOHTZE USR 65107

```

LISTADO 2

```

1 F3C3CFFFP371408153E 1070
2 0B03F2118FF2E09F1F 1499
3 E62044FC0CDE7FE03FA 1712

```

```

4 21100410F0E070A020F9 957
5 CDE3F30E0B069CDE3FE 1817
6 30F43E5B33BE3430F1 1301
7 0E0CDE7FE30D578E04 1744
8 30F4CDE7FE30E07E14F 1639
9 250004576101F0200730 317
10 0F00700100C3E11A0D0 977
11 7919F1310070D7E000D 801
12 C00CF310000700320C0 856
13 E3FED03E8E8B8C15067 1430
14 C00CF310000700320C0 1681
15 7CF681C5CE7FED0E316 1500
16 30F0F784C0E7F0E0F 1579
17 1F0E020E0F479EEF94F 1433
18 0E0F700003F37E0E0F 1030
19 D3F6E77DFDFE1F3E803 1430
20 0E0F700003F37E0E0F 1030
21 2300E34E234E230E3F12 794
22 13007081200000000000 1106
23 C019F0040000100D2100 838
24 49110010E0370E0218 1840
25 05117090C0D7FE2100F 1510
26 00010000000000000000 749
27 50F331045721000E1100 924
28 00010000000000000000 1420
29 AF310003000000003200 003
30 507003000000300E0F0 0
31 32E3210AC7FC04A0000 1029
32 00000000000000000000 0

```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 384

SPECTRUM

Diccionario de Pokes

Zynaps

Los viejos arcades nunca mueren y pasar largas horas en plan de matar marcianos sigue siendo la ocupación favorita de los fanáticos de los videojuegos. En esta línea se sitúa Zynaps, con doce niveles que deberemos recorrer, eliminando el mayor número de enemigos y procurando no perder ninguna de nuestras escasas vidas. En el transcurso de la batalla, si somos lo suficientemente hábiles, podremos adquirir nuevas armas que aumentarán considerablemente nuestro poder de destrucción.

```
4 REM #07*3.E.#7676#
5 REM #####
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5
20 POKE 23650,0: CLEAR 24999
25 PRINT AT 10,2: FLASH 1:"INT
PRODUCE LA CINTA ORIGINAL."
30 LOAD "CODE LOAD"
40 RANDOMIZE USR 32769
50 LOAD "CODE 25000"
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
O 10-255?" :N: POKE 45001,N
70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS?(S/N) :R$: IF R$="S" THEN P
OKE 45314,20
80 INPUT "QUIERES SER IMMUNE A
TODOS(5/N) :R$: IF R$="S"
POKE 39729,20
90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPAREN?(S/N) :R$: IF
R$="S" THEN POKE 41255,32
100 INPUT "QUIERES RECIBIR AUT
OMÁTICA DE FUEL?(S/N) :R$: IF R
$="S" THEN POKE 41475,32
110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/
N) :R$: IF R$="S" THEN POKE 397
25,150
120 RANDOMIZE USR 32769
130 SAVE "ZYNAPS" :LINE 10
```

SPECTRUM

```
10 REM +-----+
20 REM + Cargador ZYNAPS by A.C.R. +
30 REM
40 REM
50 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT"Immune a los choques (S/N) :
",a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 1,0
a$:IF UPPER(a$)="S" THEN POKE 0:IN
K 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
70 POKE &ED4,&C9:MEMORY &FFF:MODE 0:IN
K 0,0:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK
9,9:INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13
,11:INK 14,2:INK 15,1:BORDER 0:LOAD"loc
der",&4000
80 FOR 1=&A200 TO &A21C:READ a$:POKE 1,V
AL("M"+a$):NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS":POKE &414F,&
A2:CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,0
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
```

AMSTRAD

